بسم الله الرحمن الرحيم

الفوتوشوب
طريقك نحو الابداع

اعداد:

مهدي داوود عواد

تكنولوجيا معلومات

جامعة القدس

7/1/2008

Adobe Photoshop CS

Adobe

Mahdi Daoud Awwad

IT Information Technology





طه ١١٤

المقدمة:

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على رسولنا وقدوتنا محمد صلى الله عليه وسلم وعلى آله وصحبة وأحبابه وأتباعه وعلى كل من اهتدى بهديه واستن بسنته واقتفى أثره إلى يوم الدين إما بعد:

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته ، من اشهر البرامج المستخدمة اليوم تلك التي تتعلق بالتصميم سواء تصميم المواقع او التواقيع الشخصية او التعديل على الصور ....و لايكاد يخلو منتدى من قسم للتصميم ويكون الفوتوشوب من البرامج الرئيسية المعتمدة في القسم ولعل اكثر المشاركات قراءة تلك التي يكون عنوانها اطلب اي تصميم او توقيع فنرى انفراد صاحب المشاركة بالتصاميم ،واغلب الاعضاء مذهلون من التصاميم او كيفية

عملها او حتى قد يرى الاتسان صورة تعجبه لايدري كيف تم تصميمها .

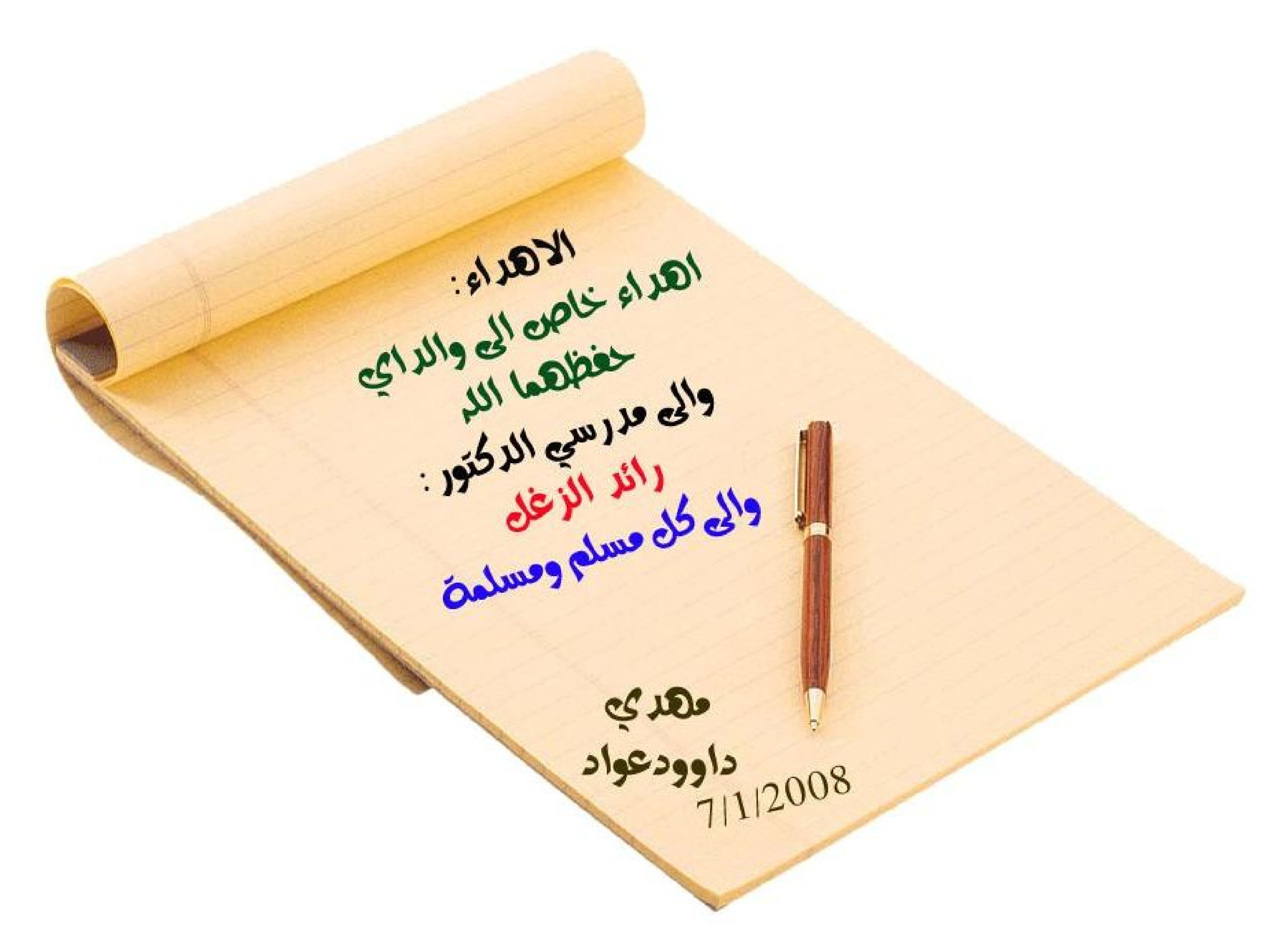
والبعض يرغب في ان يكون مصمم ولكنه بجهل كيفية التعامل مع البرنامج نتيجة لعدة عوامل قد يكون ابرزها عدم معرفته بالبرنامج المستخدم وهو غالبا الفوتوشوب او عدم قدرته على استخدام البرنامج مع العلم أن الأمر ليس بالصعوبة التي قد يتخيلها البعض ،وللاسف اغلب الكتب الالكترونية او المشاركات في المنتديات عن الفوتوشوب تكون عبارة عن مجموعة من الدروس حول عمل تصاميم معينة دون شرح للبرنامج او كيفية التعامل مع الادوات فيه .

فقمت باعداد هذا الكتاب حول الفوتوشوب تحت عنوان:" الفوتوشوب طريقك نحو الابداع" مستفيد من العديد من المنتديات وقمت بتنسيقها واعدادها ليتمكن الجميع من فهم البرنامج والتعامل معه حتى لو لم تكن لديه الخلفية الواسعة عن الكمبيوتر او برامج التصميم وليتمكن من احتراف البرنامج في اقل وقت ممكن .

حاولت ان اجتهد قدر الامكان في هذا الكتاب العمل على شرح ادوات وخصائص الامثلة ووضع الدروس بالصور ومع ذلك لابد من وجود نقص فاعذروني وأرحب بأي تعليق أو استفسار أو ملاحظة مع كامل الشكر والاحترام، وأنـــــا لي طلب بسيط من كل قارئ لهذا الموضوع وهو: أن يدعو لي ولكل من ساهم في بناء هذا الموضوع بدعوة صالحة... أخوكم في الله مهدي.

للمراسلة عبر البريد الالكتروني:

mahdi.awwad@hotmail.com
mahdi.awwad@yahoo.com



عن البرنامج :

ما هو الفوتوشوب

هو برنامج للتعامل مع الصور الرقمية بكافة أنواعها سواء كانت من الويب أو من ماسح ضوئي أو من كاميرا رقمية .... و اجراء التعديلات المختلفة عليها للوصول الى نتائج رائعة.

او هو أفضل برنامج رسومي على الإطلاق.. خاص بلجرافيكس أو صنع وتصميم وإنتاج الصور، وتدخل بنطاقه الأعمال التي تخدم تصميم المواقع وتقطيع الصور.. وهو البرنامج الأول في العالم من ناحية القوة، والأكثر استخداماً بين المصممين ومما يزيد من قوة البرنامج أن تعلمه ليس بالصعب؛ فواجهته (سواء الإنجليزية أو المعربة) سهلة وبسيطة، والمراجع والدروس متوفرة للواجهتين العربية والإنجليزية –مجاناً وبكثرة– بشروحات مصورة أو فلاشية واضحة وميسرة ..

والفوتوشوب معروف عالمياً وهو إحدى برامج شركة أدوبي الشهيرة التي تسعى أن تطوّر من البرنامج باستمرار مما يكسبه تجدداً واضحاً.. وهو بفضل ما يحويه من إمكانيات وأدوات يغنيك عما سواه من البرامج الرسومية.وتَوفر الملحقات المتنوعة والإضافات الرائعة والأمثلة التطبيقية والملفات الفوتوشوبية المفتوحة، وأعمال المجتهدين في هذا المجال وكثرة المصممين والكتب والمواقع المتخصصة واهتمام الجميع بتعلم هذا البرنامج واحترافه جعل البرنامج أيسر وأقوى،وقد أضيف للبرنامج(برنامج ملحق) بنفس الواجهة تقريباً يطلق عليه اسم(ImageReady)ويقوم بعمل تحريك لبعض عناصر التصميم أو كلها بالطريقة التي تحددها أنت، بخطوات سهلة وواضحة وسريعة، إضافة إلى أهميته في عمل ارتباطات تشعبية داخل التصميم و . . ...

وبرنامجImageReady يمكن الوصول إليه عن طريق برنامج الفوتوشوب بالضغط على رمزه الخاص داخل واجهة الفوتوشوب.. والتعاون وتنقل العمل ما بينهما سهل جداً حيث يمكن العودة من الإميج ريدي إلى الفوتوشوب بالضغط على رمز الفوتوشوب الموجود داخل واجهة الإميج ريدي.. وهكذا (يوجد دروس توضح طريقة استخدام البرنامجين في التصميم).

لماذا الفوتوشوب يحظى بإنتشار واسع وصيت عالي ومستخدمين كثر

١ـــالبرنامج معروف عالمياً ، وهو الأكثر استخداماً بين المصممين .

٢ـــتوفر الدروس لهذا البرنامج سواء العربية أو الأجنبية ، وهذا بطبيعة الحال يزيد من قوة البرنامج .

٣ـــأن تعلمه ليس بالصعب ، فواجهته سهلة وبسيطة .

٤ـــامكانية تصدير الصور وحفظها للويب ودعمه له بشكل قوي جداً .

٥ـــالشركة المنتجة تطوّر من البرنامج باستمرار وهذا مما يكسب البرنامج تجدداً واضحا حيث يوجد حاليا الاصدار CS3 .

٦ـــأن هذا البرنامج بفضل ما يحويه من إمكانات وأدوات ، يغنيك عما هو سواه من برامج الرسوم الأخرى .

تعـــــريفات أســـــــاسية لابد منها:

هناك بعض التعريفات الأساسية والتي من المهم التعرف عليها قبل البدء فى شرح البرنامج ، لأن معرفتها واستيعابها جيداً سيسهل عليك فهم الكثير من أوامر واستخدام الأدوات والقوائم المختلفة ، والأسلوب الذى يفهم به البرنامج هذه الأوامر وطريقة تعامله معها ، كل هذه الأمور تيسر عليك فهم البرنامج والاستمتاع بالعمل به ، لأن فهم الشئ بطريقة آلية أو حفظ عدة خطوات لتنفيذ شئ ما قد يساعد على تنفيذ هذا الشئ فعلاً ولكنه لا يساعد على الابتكار وحل المشاكل الصغيرة التى تعترضك والتفكير فى طرق أسهل تختصر العمل ، فهيا معاً نتعرف على بعض المفاهيم التى

تساعد فى فهم كيفية عمل برنامج الفوتوشوب.

البكسل :



ننتقل الآن لنقطة أخرى وهى أنواع برامج الجرافيكس والفارق بينها :

تنقسم برامج الجرافيك بصفة عامة إلى نوعين رئيسيين:

هما برامج تعمل بطريقة (الخريطة النقطية) bitmap

وأخرى تعمل بطريقة (المتجهات) vectors

وفيما يلى نبذة مختصرة عن كل منهما:

١)الخريطة النقطية bitmap :

فى البرامج التى تعمل بطريقة الخريطة النقطية تتكون أى صورة من مجموعة من البكسلات (وتذكر دائماً ما ذكرناه سابقاً، أن البكسل هو أصغر وحدة على الشاشة ومن تجاور البكسلات الواحدة بجانب الأخرى تنشأ الصور) ولكل بكسل من بكسلات الصورة معلومات تحدد موقع هذا البكسل ولونه والبرامج من هذا النوع هى أنسب ما يصلح للتعامل مع الصور ذات الألوان المتدرجة (مثل الصور الفوتوغرافية والرقمية) ويتضح فيها جلياً تدرج الألوان الناتج عن التأثيرات المختلفة كالظل والنور ، والصورة فى هذه النوعية من البرامج تتأثر بكل من مقاسها ودقتها (وتذكر دائماً أن دقة الصورة هو عدد البكسلات الموجودة فى الوحدة الطولية سواء كانت هذه الوحدة تقدر بالسنتيمتر أو بالبوصة أو بأى وحدة أخرى ، وأنه كلما زاد عدد البكسلات فى الوحدة الطولية كلما زادت دقة الصورة ووضوحها) ومن أمثلة البرامج التى تعمل بهذه الطريقة برنامج الفوتوشوب وبرنامج البينت شوب برو وغيرها. وإليك فيما يلى نموذج لصورة معروضة فى برنامج يعمل بإسلوب الخريطة النقطية ، وستلاحظ فيها أنك كلما قمت بتكبير أحد أجزاء الصورة تظهر لك البكسلات المتجاورة.



٢)المتجهات vectors :

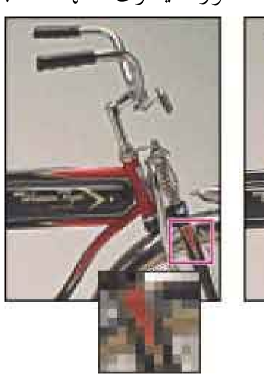
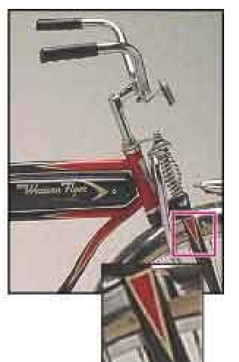
تتعامل البرامج التى تعمل بهذه الطريقة مع أى صورة أو جرافيك على أنه يتكون من خطوط ومنحنيات يتعامل معها البرنامج من خلال عناصر تعرف باسم المتجهات vectors والمتجهات تقرأ الصورة وفقاً لنظام هندسى، وفى هذا النوع من البرامج فإن الجرافيك لا يتأثر بمقاس الصورة أو دقتها ، فأياً كانت الدقة أو المقاس فإنه يظهر بنفس الوضوح عند طباعته ، لهذا فهو الحل الأمثل للتعامل مع أمثال الكليب آرت والشعارات والخطوط ، وأى رسم يعتمد على الخطوط والألوان ويخلو من تعقيدات الألوان المتدرجة مثل الرسوم الزخرفية. ومن أمثلة البرامج التى تعمل بهذا الأسلوب برامج مثل ، كوريل درو ، والأدوب إليستراتور .. وغيرها. وإليك فيما يلى نموذج صورة معروضة بهذا الأسلوب ، ستلاحظ أنه مهما زدنا تكبير أى جزء من أجزاءها فإنه يظهر بنفس الدقة والوضوح ، فقط مساحات لونية وخطوط ، ومهما غيرت المقاس أو دقة الصورة تظل كما هى.



ملاحظة:سواء كانت الصورة منفذة بطريقة المتجهات أو الخريطة النقطية فإنها تعرض على الشاشة على أنها نقاط متجاورة ، لأن الشاشة نفسها عبارة عن نقاط مضيئة متجاورة ، ودقة الشاشة تقاس بعدد النقاط فى البوصة ، وتعرف اختصاراً بـ dpi وهو اختصار dots per inch.

دقة الصورة image resolution:

عدد البكسلات فى الوحدة الطولية ، والشائع أن تكون هذه الوحدة هى البوصة لقياس دقة الصور ، وتعرف اختصاراً بـ ppi وهى اختصار pixels per inch ، وكلما زادت دقة الصورة كلما زاد وضوحها ، كما يتضح فى الصورة التالية ، حيث الصورة اليسرى دقتها ٧٢ بكسل فى البوصة ، والصورة اليمنى دقتها ٣٠٠ بكسل فى البوصة .

النموذج اللونى color model:

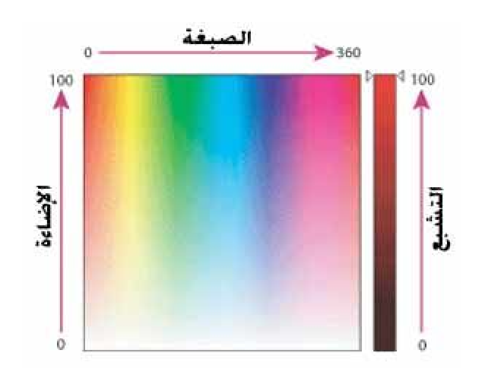
أن النظام اللونى يختص ببرنامج الجرافيك ، أما النموذج فليس كذلك ، فهو أسلوب للتعامل مع الألوان وضعه مجموعة

من المتخصصين ليس للتعامل مع برامج الجرافيك فحسب وإنما مع الأجهزة المختلفة ، كشاشات العرض والفيديو والإضاءة وغيرها ، أى أنه اسلوب للتعامل مع الألوان تم اعتماده عالمياً ليكون وسيطاً للتعامل بين كافة الأجهزة المختلفة.

*سنبدأ الآن بالحديث عن النماذج اللونية لأنها الأشمل والأعم ثم ننتقل للحديث عن الأنظمة.

النموذج اللونى HSB Model:

سيكون مفهوم هذا النموذج هو الأقرب لديك ، لأنك تتعامل به يومياً مع كل ما حولك من الأشياء ، فهو يعتمد على الرؤية الإنسانية للون ، وأكبر دلالة على هذا هو اسمه HSB وهو اختصار للخصائص الثلاثة الأساسية لأى لون ، وهى الصبغة HUE والتشبع SATURATION والبريق BRIGHTNESS وسنذكر الآن تعريف هذه الخواص :



الصبغة HUE:

هو اللون المنعكس من أى مادة بدون تأثير الخواص الأخرى (وهذا لا يتأتى إلا نظرياً ، فاللون فى الطبيعة تختلط فيه الخواص الثلاث) وعلى العجلة اللونية فإن الصبغات هى الموجودة على محيط الدائرة والمحصورة بين صفر و ٣٦٠ من الدرجات ، وفى استخدامنا العادى نعرف الصبغة باسمها كالأحمر والأخضر والأزرق ، ولكن عندما تتعمق فى الدراسة أكثر ستعلم أن هذه الكلمات تحمل بين طياتها الخواص الأخرى كالتشبع والبريق.

التشبع SATURATION:

ويطلق عليه أحياناً CHROMA وهو قوة اللون أو بمعنى أدق نقاء اللون ، ويعبر التشبع عن نسبة الدرجات الرمادية فى اللون وتتراوح نسبته بين الصفر (وهو الرماديات) حتى المائة (وهو اللون التام التشبع الخالى من درجات الرمادى) ، وعلى العجلة اللونية فى الصورة التالية فإن التشبع يزيد كلما اتجهنا للحواف الخارجية للدائرة ويقل كلما اتجهنا للمركز ، والآن نريد أن نقرب مفهوم التشبع إلينا أكثر ، فتذكر عندما تذهب لشراء ملابسك وتختار ألوانها ، فبينما تستعرض البضائع فى الفترينات ألا تقول أحياناً إن هذا اللون (فاقع) إن هذا معناه أنه عالى التشبع ، وتقول عن لون آخر أنه باهت (هذا معناه أنه قليل التشبع).

البريق BRIGHTNESS:

وهذه الخاصية التى تعتمد على نسبة الضوء فى اللون وتتدرج من الصفر% (وهو الإظلام التام الذى يصل إلى الأسود) حتى ١٠٠% (وهو الإضاءة الكاملة التى تصل إلى الأبيض). والآن هل تذكر هذه الخاصية فى الطبيعة ؟ ألم تشاهد يوماً عمود اسطوانى فى أحد المبانى وقد سقط عليه ضوء الشمس ؟ ألا تراه فى أحد جوانبه مضئ تماماً لدرجة تكاد تصل للأبيض ، وعلى جانب آخر مظلم لدرجة تكاد تصل للأسود ، هل تعرف السبب ، إن هذا بسبب نسبة الضوء الساقطة على كل جزء ، فالجانب المواجه للشمس يعكس قدراً كبيراً من الضوء ، أما الجانب الآخر البعيد عن الشمس فلا يصله إلا نسبة ضئيلة من الضوء (وفى الطبيعة يصل الضوء لكل جزء ولكن بنسب مختلفة ، لذلك ينصح الفنانون

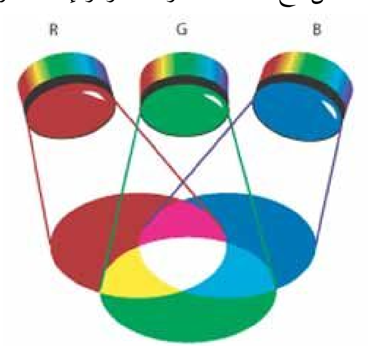
بعدم استخدام اللون الأسود لإعطاء الظلال وإنما تستخدم درجات من الرمادى ، ولكن لأن عالم القصة المصورة وخاصة الـــ comic هو عالم فانتازى فإن رساموه يكسرون هذه القاعدة ويستخدمون اللون الأسود لإعطاء الظلال أثناء التحبير ، أما نوع الـــ realistic وهى القصص المصورة التى تحاكى الطبيعة فإن رساموها لا يستخدمون اللون الأسود بنفس الغزارة).

لابد أنك أدركت الآن مفهوم الخواص ، الصبغة Hue والتشبع Saturation والبريق Brightness ومن حروفها الثلاث جاء اسم هذا النموذج موضوع الحديث HSB ، أى أنك بتعديل هذه الخواص الثلاث تحصل على أى لون تريده من خلال هذا النموذج ، وهذا النموذج هام لأن الفوتوشوب يتعامل به فى أحوال عديدة ، مثل التقاط اللون ولوحة الألوان وضبط ألان الصورة وغيرها ، وسيتم شرح هذه الأمور لاحقاً.

نموذج RGB Model:

وفى هذا النموذج نتعامل مع ألوان الضوء ، وهو يعبر عن الأطياف المرئية التى تنتج من خلط الألوان الثلاثة ، الأحمر Red والأخضر Green والأزرق Blue بنسب مختلفة ، ومن حروفها الثلاثة الأولى جاء اسم هذا النظام RGB.

وكما يتضح فى الصورة التالية ، بخلط الأحمر التام مع الأزرق التام ينتج اللون (الفوشيا) magenta وبخلط الأحمر التام مع الأخضر التام ينتج اللون الأصفر yellow ، وبخلط اللون الأزرق التام مع الأخضر التام ينتج اللون اللبنى cyan ، وبخلط الأحمر التام والأخضر التام والأزرق التام ينتج اللون الأبيض ، ولهذا السبب تسمى أحياناً ألوان RGB بالألوان المضافة additive colors لأن مجموعها ينتج اللون الأبيض. وهذا النموذج اللونى RGB يتعامل مع الشاشات والفيديو والإضاءة وغيرها.

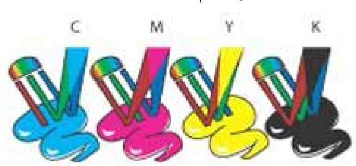


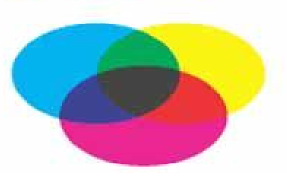
نموذج CMYK model:

وهذا النموذج معد لألوان الطباعة ، والألوان الرئيسية فى الطباعة هى اللبنى Cyan والماجنتا Magenta والأصفر Yellow والأسود Black ، ومن حروفها الأربعة الأولى يأتى اسم نظام CMYK ولكنهم استخدموا حرف الـــ K فى للتعبير عن اللون الأسود بدلاً من الحرف الأول وهو الـــ B حتى لا يختلط الأمر مع حرف الـــ B الذى يعبر عن الأزرق فى ألوان RGB

ونظرياً فإن اتحاد الألوان الثلاثة ، اللبنى cyan والماجنتا Magenta والأصفر yellow ينتج عنهم اللون الأسود ، ولكن لا يحدث هذا فى الواقع ، لأنه لا توجد الأحبار بمثل هذا النقاء ، وإنما تكون عادة مختلطة بشوائب ، مما ينتج عن خلط الألوان الثلاثة لون بنى محروق ، ولهذا أضيف اللون الأسود إلى ألوان الطباعة فأصبحت ألوان الطباعة أربعة ألوان CMYK.ولأن طرح جميع الألوان فى هذا النظام ينتج عنه اللون الأبيض فنها تعرف أحياناً باسم الألوان المطروحة subtractive colors ، لذلك فعند حديثك عن الطباعة لا تقول (اللون الأبيض) لأن معنى وجود مساحة بيضاء فى الطباعة أنها تخلو من أى لون ، فلا تقول مثلاً أننى سأطبع ورقة حمراء مكتوب عليها باللون الأبيض ، ولكن تقول أنك ستطبع ورقة حمراء عليها مساحات تخلو من اللون تمثل الكتابة ، ولاحظ الشكل التالى لتطبق عليه ما

قلناه ، تلاحظ أن مجموع الألوان هو الأسود ، وأن طرحها يمثل اللون الأبيض كما تلاحظ العلاقة بين نظام CMYK ونظام RGB.





فى ما سبق شرحنا النماذج اللونية الثلاث HSB ، و RGB ، و CMYK وهى الأشهر والأكثر أهمية فى التعامل مع برنامج الفوتوشوب ، ويبقى لدينا نموذج LAB وهو أقل أهمية من سابقيه بالنسبة للمستخدم العادى

أهم اختصارات لوحة المفاتيح في برنامج الفوتوشوب:

١- اختصارات القائمة File :

الأمر ....الوظيفة Ctrl+N
ملف جديد

Ctrl+o فتح ملف

Ctrl+W إغلاق ملف واحد

Ctrl+Shift+W إغلاق جميع الملفات

Ctrl+S حفظ

Ctrl+Shift+S حفظ باسم

Ctrl+Alt+S حفظ نسخة

Ctrl+Alt+Shift+S حفظ للانترنت (Save for Web)

Ctrl+Shift+P إعداد الصفحة

Ctrl+P اطبع

Ctrl+Q خروج

Ctrl+Shift+M الذهاب إلى برنامج (ImageReady)

F1 مساعدة

٢- اختصارات القائمة Edit :

الأمر .... الوظيفة Ctrl+Z

الرجوع إلى آخر خطوة تم القيام بها

Ctrl+Alt+Z الرجوع إلى عديد من الخطوات السابقة

Ctrl+X قص

Ctrl+C نسخ

Ctrl+V لصق

Ctrl+T تعديل حر

٣- اختصارات القائمةLayers :

الأمر ....الوظيفة

Ctrl+Shift+N طبقة جديده

[+Shift+Alt إختيار أعلى طبقة

]+Shift+Alt إختيار أسفل طبقة

CTRL+E لدمج إحدى الطبقات مع الطبقى الموجودة أسفل منها

٤- اختصارات القائمةSelect :

الأمر......... الوظيفة

Ctrl+A حدد الكل

Ctrl+D لا تحدد أي عنصر

Ctrl+Shift+I قلب التظليل

٥- اختصارات القائمة Filter :

الأمر ....الوظيفة

Ctrl+F آخر فلتر تم تطبيقه

٦- منوعات :

الأمر....... الوظيفة

Ctrlو + تكبير الصورة

Ctrlو - تصغير الصورة

Alt+Backspace ملء الصورة باللون الأمامي

Shift+Backspace ملء الصورة باللون الخلفي

<+Ctrl+Alt تكبير الخط درجتين

>+Ctrl+Alt تصغير الخط درجتين

<Ctrl+Shift+Alt تكبير الخط عشر درجات

>+Ctrl+Shift+Alt تصغير الخط عشر درجات

'+Alt+Ctrl إظهار خطوط طولية وعرضية على الرسمية (فقط ليسهل عليك تحديد الأماكن)

Ctrl+R أظهر المسطرة

D لإختيار اللون الأبيض والأسود

Shift لرسم خط مستقيم أو شكل هندسي منتظم ، اضغط على
أداة التحديد و هذا الزر

CTRL لتحديد جميع الأشكال الموجودة في إحدى الطبقات، اضغط على الطبقة واضغط أيضاً على هذا الزر

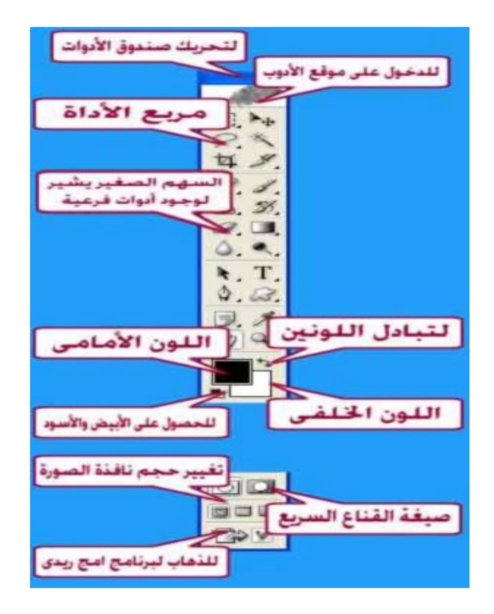
*نظـــــرة عــــــــامة:

في هذا الفصل سنلقى نظرة عامة على البرنامج والعناصر المكونة له ، ثم نشرح بعض هذه العناصر ذات الاستخدام العام ، والتي لا تختص بأدوات معينة.

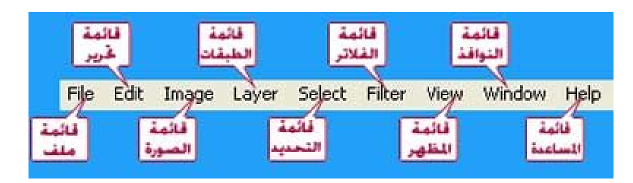
عندما تفتح البرنامج لأول مرة تجد النافذة كما في الشكل التالى :



وعناصر صندوق الأدوات Tools Box كما تراها في الشكل التالى :



وشريط القوائم كما تراه في الشكل التالى :



ونافذة اللوحات تتكون من العناصر التي تراها في الشكل التالى :



فيما سبق ألقينا نظرة عامة على العناصر المكونة للبرنامج بالصور ، والآن نشرح بعض هذه العناصر بالتفصيل.

شريط القوائم

شرح القوائم المهمه بالفوتوشوب:

قائمة File

قائمة Edit

قائمة Image

قائمة Layer

قائمة Select

قائمة Filter

قائمة View

قائمة Window

قائمة Help

سنقوم بشرح جميع القوائم الموجود ببرنامج الفوتوشوب ، وكل قائمه تحتها شرح ماتحتويه من خصائص :

قائمة File:

بالضغط على قائمة File سوف تظهر لك القائمة كما بالشكل التالي :



(١) فتح عمل جديد وعند الضغط عليه سوف تظهر لك نافذة خصائص العمل الجديد من طول وعرض ووضوع ولون وحجم ...... كما بالصوره التاليه :



(٢) فتح ملف موجود بجهازك .

(٣) فتح بإسم .

(٤) هذا الخيار يستعرض لك آخر ١٠ صور تم التطبيق عليها والتعامل معها .

(٥) إغلاق الملف الحالي .

(٦) حفظ التعديلات على الملف .

(٧) حفظ التعديلات او حفظ العمل بإسم .

٨) حفظ العمل لإستخدامها في الويب (صفحات HTML) .

(٩) إعادة الصوره كما كانت عند الفتح ويمسح كل شيء عملته عليها .

(١٠) فتح صوره داخل العمل .

(١١) إستيراد ملف .

(١٢) تصدير ملف .

(١٣) هذه الخاصيه لايحتاجها الكثير منا حيث انها مهمه للعمل مع مجموعه من الافراد وهذا اذا كان الجهاز مرتبط بشبكه داخليه .

(١٤) بعض إمكانيات معالجة عدة صور دفعه واحده .

(١٥) معلومات الملف .

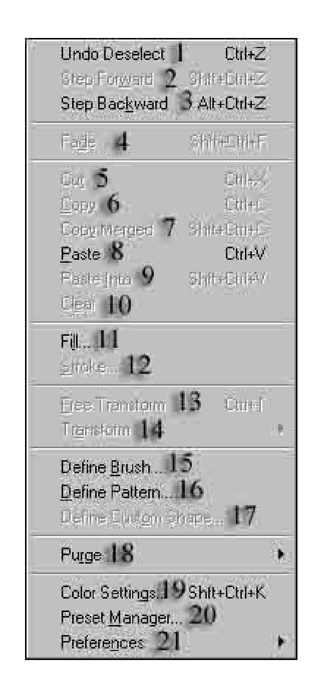
(١٦) أوامر خاصه بالطباعه وخصائصها .

(١٧) للتنقل السريع بالعمل للذهاب الى البرنامج الملحق ببرنامج الفوتوشوب وهو ImageReady .

(١٨) الخروج من البرنامج .

قائمة Edit:

قائمة Edit طويلة عريضة وسنشرحها بإختصار وبشكل مفهوم بإذن الله :



(١) التراجع عن آخر عمل تم القيام به .

(٢) التقدم خطوه للامام .

(٣) التراجع خطوه للخلف .

(٤) أمر للتحكم بشفافية الأداة التي تستخدمها حاليا .

(٥) قص .

(٦) نسخ .

(٧) نسخ ويستخدم إذا كنت تعمل على أكثر من شفيفه و لم تقم بدمج الشفاشف فسوف تستعمل هذا الخيار .

(٨) لصق .

(٩) لصق بنفس المكان المحدد دون الخروج عن اطار التحديد .

(١٠) مسح الاعمال التي قمت بعملها على المنطقة المظللة حاليا .

(١١) ملء المكان المحدد باللون .

(١٢) يقوم بعمل حدود للطبقة (اللير) ويقوم بوضع لون معين انت تحدده حول المكان المحدد .

(١٣) تحريك حر للصوره .

(١٤) بعض الاوامر المساعده للتحريك مثلا قلب الصوره الى ٩٠ درجه او ١٨٠ درجه وهكذا .

(١٥) يمكننا عمل المنطقة المحدده فرشاة .

(١٦) يمكننا عمل المنطقة المحددة باترن .. وسوف نتطرق بدرس لاحق عن الباترن .

(١٧) يمكننا عمل المنطقة المحددة (shap) يعني شكل .

(١٨) خيارات المسح وهي ٤ خيارات منهم تفريغ الذاكره ClipBoard ومنها تفريغ الهيستري ..وغيرها .

(١٩) التحكم بخيارات الالوان .

(٢٠) نافذة التحكم في الاستايلات والباترن والالوان والادوات ويمكنك من خلالها اضافة او ازالة والتحكم بخصائص كل اداة بالبرنامج .

(٢١) بعض التفضيلات .

قائمة Select:



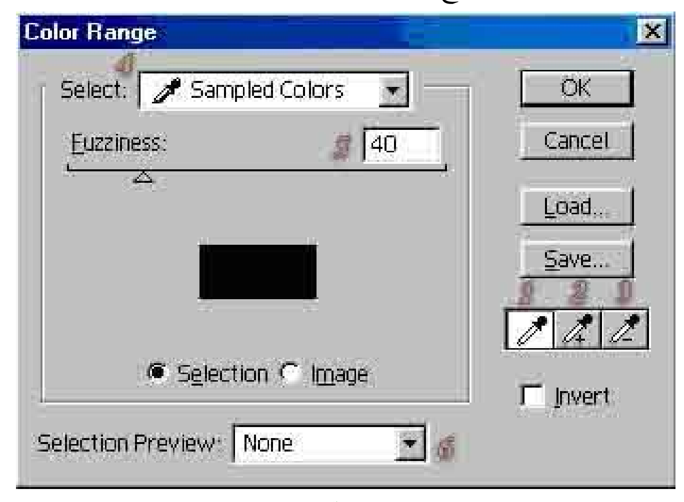
(١) تحديد الصوره بأكملها .

(٢) الغاء التحديد عن الصوره .

(٣) بعد الغاء التحديد اذا اردت ارجاعه بهذا الزر .

(٤) عكس التحديد مثلا تم تحدد الاوراق واردنا العمل على ارضية الاوراق اختر هذا الخيار لعكس التحديد .

(٥) التحديد بواسطة لوح الالوان (انظر الصوره)



١- الشافطه لتحديد لون معين المراد تحديده

٢- اظافة تحديد للون المحدد

٣- لانقاص لون من التحديد

٤– لتحديد اما الوان عامه او تختار من القائمة اللون المحدد

٥– توسيع نطاق التأثير لزيادة درجة اللون المحدد

٦– لاختيار اما ابعاد اللون الابيض او الاسود او تحويلها درجات الرمادي

(٦) بعد التحديد اختر هذا الخيار واختار قيمة التدرج مثلا ١٦ وبعدها اعكس التحديد واضغط DELETE وانظر ماذا يحصل للصوره؟؟..

(٧) لانشاء حزام او تقليص الحد او تمديده .

٨) لتوسيع التحديد اذا كان من نفس اللون .

(٩) تعميم التحديد على اللون المحدد اي تحديد اي لون يطابق اللون المحدد .

(١٠) لتكبير وتصغير التحديد .

(١١) لاستعادة التحديد بعد حفظه ..اي بعد حفظ التحديد يمكنك استعادته مرة اخرى ولو بعد حين لارجاعه مع ملاحظة انه لا يمكن الاستعادة بعد إغلاق البرنامج.

(١٢) لحفظ التحديد .

قائمة Filter:



الفلاتر هي الأمور المهمة في الفوتوشوب وهي أداة فعّالة يمكن للمصمم استعمالها ، وقد قامت الشركة المنتجة بتضمين بعض الفلاتر مع البرنامج ، وهي بصراحة مهمة ومفيدة وتسهّل على المصمم الكثير من الخطوات التي سيتعب لو قام بعملها يدوياً .

الفلاتر كثيرة ، وهي على نوعان :

النوع الاول : فلاتر أصلية (أساسية)أي أنها تأتي مع البرنامج بدون أن تضيفها أنت .

النوع الثاني : فلاتر إضافية هذه الفلاتر تقوم بإنتاجها شركات متخصصة ، مهمتها كما أسلفنا عمل بعض التأثيرات الجاهزة والتي تساعد المصمم ، وتأتي على شكل ملف إعداد تقوم بتنصيبه على جهازك." وهي في الشكل السابق ضمن المنطقة المحددة باللون الوردي الفاتح " (يوجد فصل عن طريقة اضافة ملحقات الفوتوشوب).

وسنقوم بإذن الله تعالى بشرح ثلاث فلاتر تعتبر الاهم بالفوتوشوب والتصميم.

فلتر Blur:

وهو فلتر مهم لا سيما في تكوين البروز ، وعمل الخلفيات ، وكذلك يستخدم في عمل التأثيرات على بعض الأجسام بإضفاء واقعية أكبر . هذا الفلتر يتفرّع إلى ٣ فروع :



الفلتر Gaussian Blur :

وهو كثير الاستعمال ويتكرر كثيراً في الدروس وستحتاجه في تصاميمك ، بإمكانك عمل التالي :

- إضفاء البروز : وذلك عن طريق هذا الفلتر بالتكافل مع القنوات Channels سواء كان هذا البروز على النصوص أو على المجسمّات .
- عمل التشويه : وهذا التشويه يفيدك في تشويه بعض الصور لانتاج خلفيات منها .
- عمل بعض التغييب للوجوه : وهذا قد يفيد من يريد طمس بعض الأسماء أو ماشابه.

الفلتر Motion Blur :

وهذا الفلتر مهم كذلك ، والكثير من الناس يستخدمه لإضفاء بعض الواقعية على التصاميم ، فهذا الفلتر يقوم بإضفاء الحركة الموضعية للصور .

وهذه بعض استخداماته :

- إضفاء الحركة على الأجسام : وذلك عن طريق هذا الفلتر بالتكافل مع القنوات Channels سواء كان هذا البروز على النصوص أو على المجسمّات .
- عمل الخلفيات : وهذا التشويه يفيدك في تشويه بعض الصور لانتاج خلفيات منها ، على سبيل المثال صورة جودها ليس جيدة فيمكن من خلال هذا الفلتر توظيفها كخلفية .

الفلتر Radial Blur :

هذا الفلتر جميل جداً ، وهو لإضفاء تأثير التكرار بشكل دائري وعشوائي جميلان جداً

هذا الفلتر مميز ، في عمل كما أسلفت الأشكال العشوائية وكذلك الخلفيات .

فلتر Distort:



فلتر Distort يتفرع إلى فروع عدة ، سنناقش أهمها.

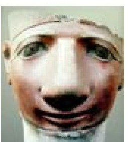
* (ولتكن لديك هذه المعلومة قبل البدء ، ألا وهي أنا هذا الفلتر خاص بـــ :تشويه الصور .. وكل فرع من فروع هذا الفلتر يشوه الصورة بطريقة مختلفة عن الأخرى .. نحاول نحن التركيز على أهم هذه الفلاتر ..)

فلتر Pinch :

هذا الفلتر يقوم بعمل تشويه للصورة عن طريق دفعها للخارج أو للداخل !
يمكنك مثلاً استخدام دفع هذا الفلتر للخارج في عمل شاشة تلفاز مثلا .. وللداخل يمكن الاستفادة منه في عمل ورقة حائطية مثلاً . انظرالأمثلة .

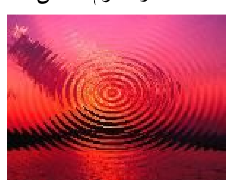






فلتر Sheare :هذا الفلتر رائع جداً ، وكثيراً ما يستخدم في الدروس ، ممتاز للتأثير على العناصر ، ستجد أنه يمكن عمل ، منحنيات بفاعلية أكبر مع هذا الفلترلكن عليك إذا أردت تطبيق هذا الفلتر على عنصر ما ، مراعاة أن يكون عنصرك هذا بشكل عمودي ومن ثم القيام بعملية تدوير له .أي أن هذا الفلتر لن يعمل معك بفاعلية إلا إذا طُبّق عمودياً وليس أفقياً .
ومثال على ذلك اذا أردت عمل شكل على صورة شريط سينمائي.

فلتر ZigZag :
هذا الفلتر يقوم بعمل تأثير التذبذب على سطح الماء ،،،، وهو جميل انظر المثال .



ملاحظة : يستخدم هذا الفلتر بعض المصممين الذين يعملون على البرامج الثلاثية الأبعاد ، حيث يفيدهم في عمل

الخامات ، التي يوظفونها في عمل اللمعات والبروزات ومالى ذلك .

الآن سنتكلم عن أحد أمتع فلاتر الفوتوشوب على الإطلاق ، وهو من أشيعها استخداماً وأقواها تأثيراً على العناصر ، مفيد في كثير من الاستخدامات سنتعرض لجميع فروع هذا الفلتر وهو يهتم بأمر الإضاءة على المجسمات .. هيا بنا نبدأ ..

فلتر Render:



وأيضا يحتوي هذا الفلتر على عدة فلاتر بداخله كما تشاهد بالشكل الذي أمامك وسنتاول هذه الفلاتر بالترتيب وحسب الترقيم العددي :

١)فلتر ٣d Transform: هذا الفلتر خاص بعمل المجسمات الثلاثية الأبعاد ويمكنك من تكوين بعض المجسمات البسيطة . ويمكنك كذلك اكسائها بالصور التي تريد .

٢)فلتر Clouds : بتطبيق هذا الفلتر فإنك تحصل على تأثير السحاب ، يقوم بمزج لونين لك .. بنفس طريقة تمازج لون السحاب بالسماء .. بقي أن نشير إلى أن هذين اللونين هما اللونين المحددين ضمن شريط الأدوات الرئيسية .

ملاحظة : فلتر Difference Clouds الموجود ضمن المجموعة ، يعمل نفس عمل هذا الفلتر إلا أنه يقوم بعكس الألوان فقط .

٣)فلتر Lens Flare: هذا الفلتر ممتاز لإضافة إشعاع على عنصر معين ، ويستعمل كذلك في عمل الإضاءة .. فلتر رائع بمعنى الكلمة ، بتغييرك لإعدادات الفلتر فإنك ستحصل على ٣ أشكال مختلفة من هذا التأثير .

٤)فلتر Lighting Effects: هذا الفلتر قوي جدا جداً ، في إضافة الإضاءات على الأجسام ، وستجد أنك ستحتاج إلى هذا الفلتر إذا أردت أن تقوم بعمل " بروز لنص معين أو لعنصر ما " فهو فعّال في هذا الجانب أيضاً ، ما يمتاز به هذا الفلتر هو توفر خيارات كثيرة جداً للضوء يمكنك تجربة كل منهم لتتعرف على كل خيار بشكل أكبر.

بهذا نكون قد انهينا الحديث حول الفلاتر " الأساسية للفوتوشوب " وبقي أن نقوم بإعطائك بعض التلميحات والملاحظات حول هذه الفلاتر :

*من الأمور الجيدة التي تتيحها لك غالبية فلاتر الفوتوشوب ، هي امكانية عمل معاينة للتأثير قبل تطبيق الفلتر فاستفد من هذا الشيء .

*أنصحك بعدم الإكثار من الفلاتر في تصميمك وعدم استعمالها إلا في الضرورة أو عند الحاجة .

*هذه الفلاتر بالإضافة إلى " مؤثرات الشفائف " تكفيك مؤونة تركيب أي فلاتر خارجية للفوتوشوب .

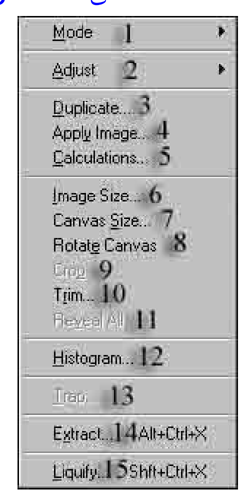
*معظم هذه الفلاتر تحوي خيارات متعددة وكثيرة لا يمكننا الإسهاب في شرحها ، نحن هنا نشرح المهم والضروري

ولكن تبقى عملية التمرين والتجربة عليك أنت .

*بعض هذه الفلاتر لايمكن تطبيقه إلا على شفيفة تحوي عنصر ولا يمكن تطبيقه في حالة ما إذا كانت تلك الشفيفة شفافة لا تحوي أي عنصر .

قائمة Image:

عند الضغط على قائمة Image ستظهر لك هذه القائمة كما بالصورة التاليه :



(١) هذا الخيار عند وضع الماوس عليه ستظهر لك قائمه وهي بإختصار لإختيار نظام الالوان وهناك عدة أنظمه أشهرها Indexed وRGB وCMYK وهذا يستخدم للطابعات في المطابع لكي تتعرف الطابعه على الالوان .

(٢) وهذا الخيار ايضا عند وضع الماوس فوقه ستفتح لك قائمه فيها تأثيرات كثيره على (الصوره) وليس الشفيفه . ونذكر بعض التأثيرات الجميله منها اللمعان وعكس الالوان وتفتيح الصور وتظليمها زيادة وضوح الصور وغيرها .. جرب كل تأثير على حده لتتضح لك أكثر .

(٣) عمل نسخه طبق الاصل من الصوره الحاليه بنافذه جديده .

(٤) التحكم في الوان الصوره .

(٥) نفس الرقم (٤) .

(٦) التحكم في مقاسات وأحجام الصور من حيث الطول والعرض والحجم .

(٧) تحريك الصوره .

٨) هذا الخيار عند وضع الماوس فوقه ستظهر لك قائمه وهي خيارات خاصه بقلب الصور ١٨٠ درجه او ٩٠ درجه حسب الامر الذي تختاره .

(٩) قص المنطقه المحدده .

(١٠) حذف المسافات الفارغه بالصوره أو أنت تحدد له مسافه ليحذفها .

(١١) هذا الخيار يقوم بإعادة الكائنات داخل التصميم الى حجمها الاصلي أو بدرجة التوضيح .

(١٢) لمعرفة تدرجات الوان الصوره .

(١٣) يطبق هذا الامر على الصور المستخدمه في الطباعه وأخذ الميزه .

(١٤) تأثير جميل على النصوص حيث تستطيع إخفاء نص معين او التمويه به .

(١٥) تأثير جميل على النص حيث تستطيع ان تجعل النص متموجا او متعرجا كيفما تشاء .

قائمة Layer:

بالضغط على قائمة Layer ستظهر لك قائمه طويله كما بالصوره التاليه :



(١) عند الضغط على هذا الخيار سوف تظهر لك قائمه وهي كالتالي :

Layer : إنشاء لير (طبقه) جديده .

Layer From Background: إنشاء لير للخلفيه جديد .

Layer Set: عمل مجلد لليرات جديد .

Layer Set From Linked: عمل مجلد على الليرات المربوطه . (ستلاحظ وجود حلقة سلسله بجنب اسم اللير بنافذة الليرات .

Layer via copy: عمل نسخه عن اللير المحدد .

Layer via cut: عمل قص عن اللير المحدد .

(٢) عمل نسخه من اللير .

(٣) حذف اللير المحدد وايضا خياران آخران .

(٤) خصائص اللير منها يمكن ان نعيد تسميته أو تلوينه .

(٥) هذا الخيار عند وضع الماوس فوقه يتظهر لك قائمه وبإختصار هذه التأثيرات تعتبر الاهم حيث يتم التأثير على الشفائف من ظل والوان متداخله وتحديد الشفائف والتدرج وغيرها .. وطبعا سنتطرق لشرح وافي لهذا التاثيرات فيما بعد .

(٦) تأثيرات لخلفية اللير .

(٧) بعض التاثيرات على اللير المحدد لكن يعملها بلير جديد .

٨) بعض التاثيرات على اللير المحدد .

(٩) مجموعه من الخيارات الاجرائيه على اللير .

(١٠) تحرير النص حتى يتم إعادة تشكيله .

(١١) تحويل سيغة اللير مثلا اذا كان اللير كتابه يحوّله الى لير رسومي عادي .

(١٢) يقوم هذا الامر بتجزئة الصوره .

(١٣) يستخدم هذا الامر في انشاء قناة اضافيه تتألف من قناع من محتويات الطبقه المحدده .

(١٤) تعطيل او تمكين خاصية الماسك (القناع) .

(١٧) إخفاء اللير المحدد .

١٨) إلغاء التحديد .

(١٩) قائمة خاصه بتحريك الليرات . مثلا جعل اللير خلف او امام أحد الليرات .

(٢٠) محاذاة اللير او المكان المحدد .

(٢١) تقريبا نفس عمل الرقم (٢٠) .

(٢٢) قفل كل الليرات في المجلد الذي تحدده .

(٢٣) دمج الليرات مع بعض . في كلمه مره تضغط عليه سوف تدمج لير بآخر حتى يتم الانتهاء من دمج باقي الليرات .

(٢٤) دمج جميع الليرات مع بعض إلا المفعل حاليه .

(٢٥) دمج جميع الليرات مع بعض من دون استثناء .

(٢٦) تسوية حواف الكائن الملصوق .

قائمة View:

عند الضغط على نفس القائمة ستظهر لك قائمة طويله كما بالصوره :

New View 1
Proof Setup 2
Proof Colors 3 Ctrl+Y
Gamut Warning 4 Shft+Ctrl+Y
Zoom In 5 Ctrl++
Zoom Out 6 Ctrl+-
Fit on Screen 7 Ctrl+0
Actual Pixels 8 Alt+ Ctrl+0
Print Size 9
Show Extras 10 Ctrl+H
Show 11
Show Rulers 12 Ctrl+R
Snap 13 Ctrl+;
Snap To 14
Lock Guides 15 Alt+Ctrl+;
Clear Guides 16
New Guide... 17
Lock Slices 18
Clear Slices 19

(١) هذا الخيار لفتح نافذه جديده بنفس العمل الذي تعمل به حاليا .

(٢) إظهار التصميم بأكثر من نمط من أنماط الالوان .

(٣) تقريبا نفس الرقم (٢) .

(٤) تقريبا نفس الرقم (٢) .

(٥) عمل زوووووم تكبير للعمل .

(٦) عمل تصغير للعمل .

(٧) عرض الصوره بالكامل لتكون ظاهره بدون اشرطة تمرير .

(٨ عرض الصوره بحجمها الطبيعي .

(٩) العرض بالنسبه لحجم الطباعه .

(١٠) تفعيل أو تعطيل الخيار التالي .

(١١) عرض شبكه او تحديد التقطيع او مربعات بكسليه على الصوره لسهولة التعامل مع التصاميم .

(١٢) عرض المسطره على حواف الصوره .

(١٣) عند التعامل مع الدلائل يجب أختيار هذا الامر . وتتم محاذاة البنود تلقائيا .

(١٤) البنود الخاصه بالامر اللي في الرقم (١٣) .

(١٥) قفل خاصية تحريك الخط .

(١٦) مسح الخط .

(١٧) اضافة خط ليسهل عليك العمل ويمكنك اختيار المسافه التي تريد وضع الخط بمربع المحاوره الذي سيظهر .

(١٨ إغلاق الشرائح .

(١٩) حذف الشرائح .

قائمة Window:

بالضغط على هذه القائمه ستظهر لك قائمه كما الصوره التاليه :

Cascade 1
Tile 2
Arrange Icons 3
Close All 4 Shift+Ctrl+W
Hide Tools 5
Hide Options 6
Show Navigator 7
Hide Info 8
Hide Color 9
Show Swatches 10
Show Styles 11
Show History 12
Show Actions 13
Hide Layers 14
Show Channels 15
Show Paths 16
Show Character 17
Show Paragraph 18
Hide Status Bar 19
Reset Palette Locations
✔ 1 Untitled-1 @ 100% (Layer 1,RGB)

قبل البدء يجب ان تلاحظ شيء مهم (عند الضغط على اي خيار أمامه كلمة Hide يعني إخفاء سوف تتغير تلقائيا وتصبح الى show يعني إظهار)!!

(١) تصغير إطار العمل .

(٢) تكبير اطار العمل وإظهار اسم الصوره او العمل بالشريط العلوي لنافذة التصميم .

(٣) ترتيب الاطارات.

(٤) إغلاق جميع النوافذ .

(٥) إخفاء/إظهار صندوق الادوات . واذا اردت اظهاره اضغط عليها مره أخرى وستلاحظ ان الاسم تغير واصبح show tools .

(٦) إخفاء/إظهار شريط خيارات الادوات العلوي .

(٧) إخفاء/إظهار نافذة عرض التصميم .

٨) إخفاء/إظهار نافذة المعلومات .

(٩) إخفاء/إظهار نافذة الالوان .

(١٠) إخفاء/إظهار نافذة لوحة الالوان .

(١١) إخفاء/إظهار نافذة الاستايلات .

(١٢) إخفاء/إظهار نافذة الذاكره ومنها تستطيه التراجع عن آخر عمل قمت به .

(١٣) إخفاء/إظهار نافذة الاكشن .

(١٤) إخفاء/إظهار نافذة الليرات (الشفائف او الطبيقات)

(١٥) إخفاء/إظهار نافذة القنوات .

(١٦) إخفاء/إظهار نافذة المسارات .

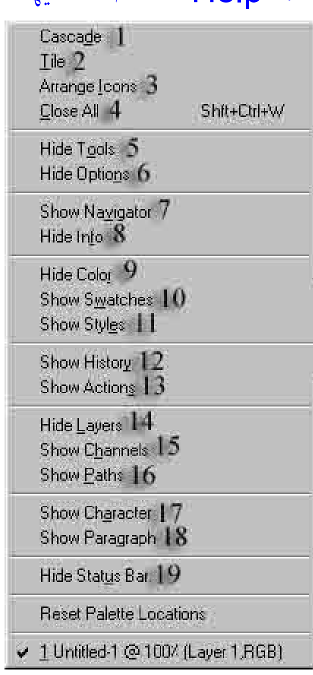
(١٧) إخفاء/إظهار التحكم بالنص سمكه وطوله وعرضه وارتفاعه ولونه .

١٨) إخفاء/إظهار نافذة محاذاة النص .

(١٩) إخفاء/إظهار شريط العلومات السفلي .

قائمة Help:

قائمة Help عند الضغط عليها ستظهر لك هذه القائمة :



(١) الذهاب الى صفحه بجهازك اسمها التعليمات (بالانجليزي) .

(٢) عن الفوتوشوب .

(٣) عن الاضافات .

(٤) لتحميل تحديثات للبرنامج .

(٥) ايضا نفس الرقم ٤ تقريبا .

(٦) أخبار فريق عمل البرنامج .

(٧) التسجيل اون لاين او مباشره من الموقع .

(٨)موقع الشركه .

(٩) تصدير الصور بشفافيه .

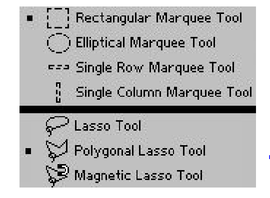
(١٠) إعادة تحجيم الصور .

صندوق الادوات Toolbox :

صندوق الادوات لاغنى عنه ببرنامج الفوتوشوب وكذلك الامر لجميع برامج الرسم والتصميم لذلك هذا الصندوق يحتوي على كل مايلزم المصممين من أدوات تعينهم وتعليلهم على اظهار التصاميم بالشكل اللائق والانيق والملفت والجذاب .... الخ (انظر بالاسفل لترى الشكل العام لصندوق الادوات)

يظهر صندوق الأدوات في فوتوشوب بطول الجانب الأيسر من النافذة. وهو يحتوي على الأدوات الضرورية اللازمة لعملية رسم و تلوين و تحديد و تعديل الصور. كل أداة لها رمز خاص بها في صندوق الأدوات. و المفتاح الرئيسي لتعلم الفوتوشوب هو فهم وظيفة و إمكانيات كل أداة بصندوق الأدوات. وكما يجب للفنان أن يعرف الأداة الصحيحة التي عليه استخدامها لتحقيق أغراضه، يجب على مستخدمي فوتوشوب أن يسلكوا نفس المسلك. يضم صندوق الأدوات في فوتوشوب ٤٠ أداة، كل أداة توفر لك إمكانية معينة لمساعدتك عند إنشاء و تعديل و تصحيح الأوان و توفر لك مقدمة بسيطة حول استخدام كل واحدة منها، و تبين لك أيضاً معنى الرموز الأخرى الموجودة في صندوق الأدوات.





ادوات التحديد Tool Selection

تقع ادوات التحديد في فوتوشوب بأعلى يسار صندوق الأدوات. اذا كنت ترغب في إجراء تغييرات بإحدى الصور أو بجزء منها، فستحتاج عادة إلى تحديد الجزء او الأجزاء المطلوبة باستخدام إحدى أدوات التحديد.

و تقع ادوات Marquee في الركن الأيسر العلوي من صندوق الأدوات. و تتيح لك أدوات التحديد أن تحدد جزءاً أو أجزاءً من الصورة بأشكال مختلفة. إذا احتفظت بزر الفأرة مضغوطاً فوق أداة التحديد Marquee، فستظهر لك قائمة فرعية بأدوات التحديد المتاحة. اختر أداة التحديد البيضوي أو أداة التحديد المستطيل لإنشاء تحديدات بيضوية أو مستطيلة. كما يمكنك اختيار أدوات تحديد العمود أو الصف الواحد. هاتان الأداتان تستخدمان لتحديد صف أو عمود مكون من بكسل واحد في الصورة. إذا رغبت في التبديل بين أدوات التحديد، فانقر أداة التحديد ثم احتفظ بزر الفأرة مضغوطاً واسحب مؤشر المفأرة إلى الأداة التي تريدها. و يمكنك أيضاً أن تضغط مفتاح M من لوحة المفاتيح لتنشيط أداة التحديد بدون استخدام الفأرة.

اذا اخترت أداة التحديد البيضوي Elliptical ، فسيظهر رمزها في صندوق الأدوات على شكل دائرة. أما اذا اخترت أداة التحديد الصف أو العمود المفرد، فسيتحول الرمز إلى مستطيل رفيع أفقي أو رأسي. إذا اردت ان تبدل بشكل سريع أداة التحديد المستطيل البيضوي، فاحتفظ .بمفتاح OPTION (مفتاح التبديل Alt في وندوز) مضغوطاً، ثم انقر فوق أداة التحديد Marquee أعلى يسار صندوق الأدوات.

و أسفل أداة التحديد Marquee، توجد أداة التحديد الحر Lasso. يمكنك أن تستخدم أداة التحديد الحر

لتحديد مناطق غير منتظمة الشكل من الصورة. و تشتركأداتان أخريان في الزر الذي تشغله أداة التحديدالحر على صندوق الأدوات. هاتان الأداتان هما: أداة التحديد المضلع Polygon و أداة التحديد المغناطيسي Mgnetic. وتسمح لك أداة التحديد المضلع بإنشاء تحديدات مضلعة مستقيمة الحواف بنقر مجموعة نقاط فوقها إلى النقطة التالية. أما أداة التحديد المغناطيسي فهي تنتقل إلى الحوال الملونة عالية التباين، بمجرد أن تسحب الأداة فوق الصورة. ولإنهاء التحديد الذي أضفته باستخدام أداة التحديد المضلع او المغناطيسي، انقر مرة ثانية فوق النقطة التي بدأت منها التحديد او انقر نقراً مزدوجاً او اضغط على Ctrl + D.

أداة العصا السحرية :Magic Wind

تستخدم لتحديد جزءً او اجزاءً من الصورة تبعاً لتشابه الأوان. و تظهر فائدة هذه الأداة عندما تريد أن تحدد جزءاً من الصورة بألوان تختلف عن الأجزاء الأخرى.

أداة الإقتصاص Crooping

تستخدم اداة الاقتصاص لقص جزء من الصورة و إزالة بقية الأجزاء.

أداة التحريك Move

تستخدم هذه الأداة لتحريك التحديدات و الطبقات. إذا كنت تعمل مع إحدى الطبقات، يمكن تحريك كافة اجزائها مرة واحدة بأن تنقر على اداة التحريك من صندوق الأدوات ثم تسحب.

أدوات القطارة و عينة الألوان و القياس Color Sample & Eyedropper & Measure

توجد أدوات القطارة و عينة الألوان و القياس تحت رمز واحد في صندوق الأدوات. يمكنك ان تستخدم الفأرة أو الضغط على مفتاح I من لوحة المفاتيح لتنشيط هذه الأدوات.تستخدم أداة القطارة لالتقاط لون معين من الصورة الحالية و اختياره كلون للخلفية أو كلون للرسم. و بإستخدام اداة عينة الألوان، يمكنك النقر فوق اربع نقاط مختلفة على الصورة ثم ترى قيم الألوان الخاصة بها في لوحة المعلومات Info. وبعد ان تنقر لتحديد مكان النقاط الأربع على الصورة، يمكنك تحريك هذه القناط على الشاشة المساعدة لمساعدتك في تحليل ألوان الصورة.

تتيح لك أداة القياس ان تنقر و تسحب فوق منطقة معية في الصورة لكي تقيس المسافة بين نقطتين عليها. و عندما تنقر و تسحب، سيظهر لك خط غير قابل للطباعة على الصورة يبين لك المسافة بين النقطتين اللتين نقرت فوقهما. وسوف تظهر لك معلومات حول المسافة و الزاوية و موقعي Y و X للخط في لوحة المعلومات.

أدوات التلوين Painting Tools

ادوات التلوين وهي Airbrush، و الفرشاة Paintbrush ، و القلم الرصاص Pencil، و الممحاة Eraser، و التدرج اللوني Gradient، ودلو الدهان bucket Paint. و يسمى لون التلوين في فوتوشوب باسم لون الرسم وهو (اللون الأمامي) وهو اللون الأبيض في الوضع الإفتراضي، اما اللون الذي تستخدمه في محو الأجزاء من الصورة أو حذف كائن كامل فيسمى لون الخلفية و غالباً ما تكون لون الخلفية بيضاء.

إن ادوات الدلو و الفرشاة و الرشاشة تستخدم جميعاً لون الرسم. تقوم أداة دلو الدهان بملء مناطق بلون الرسم او بنقش تختاره. اما أداتا الفرشاة أو الرشاشة فهما نسختا إلكترونيتان من نفس الأدوات التي يستخدمها الرسام الفعلي، و تعملان بنفس الطريقة. تتشارك اداة القلم الرصاص Pencil في نفس الموقع مع اداة الفرشاة في صندوق الأدوات، وهي تحاكي الرسم بالقلم الرصاص، و يمكنها أن ترسم لون الخلفية أو بلون الرسم.

توجد اداة التدرج اللوني Gradient في نفس المكان في صندوق الأدوات مع اداة دلو الدهان. و تسخدم اداة التدرج اللوني لإضافة تدريجات لونية تبدأ من لون الخلفية وتنتهي إلى لون الرسم، او تبدأ من اللون الشفاف و تنتهي بلون الرسم او الخلفية. بعد تنشيط أداة التدرج اللوني، يمكنك ان تستخدم شريط الخيارات الخاص بها لكي تختار من بين أنواع مختلفة من التدريجات اللونية، مثل الخطي أو الدائري أو الزاوي أو المنعكس أو المعين.

تستخدم أداة الممحاة Eraser للرسم فوق الصورة بإستخدام لون الخلفية الحالي، و تستطيع هذه الأداة مسح أجزاء من الصورة بحيث تظهر الخلفية الشفافة عبر الصورة، وتتيح لك أداتا الممحاة السحرية Magic Eraser و ممحاة الخلفية Background Eraser أن تحذف الأجزاء التي لا ترغب فيها من الصورة بسرعة.



أدوات إنشاء الأشكال

تتضمن أدوات انشاء الأشكال ست أدوات:

المستطيل Rectangle، و المستطل ذا الحواف المستديرة Rounded Rectangle، و البيضوي Polygon، و الخط Line، و الشكل المخصص Custom.

هذه الأدوات تتيح لك إنشاء الأشكال في ثلاثة أوضاع:

١- أشكال تظهر على طبقات ككائنات منفصلة يمكن تغيير حجمها و تحريكها.

٢- أشكال كمسارات مغلقة paths closed

٣- اشكاء مملوءة باللون

النوع الأول من الأشكال هو الأكثر قوة، هذه الأشكال عبارة عن رسومات متجهة vetor مثل تلك التي ترسمها على إلستراتور او كوريل درو، ويتم إخراجها بأعلى درجة وضوح ممكنة تسمح بها آلة الأخراج. وبالإضافة إلى ذلك، تتميز هذه الكائنات بأنك تستطيع تعديلها و تغيير درجة شفافيتها أو تطبيق نمط للطبقة عليها بعد إنشائها. و يتم ذلك

بإستخدام لوحة أمر Layer Styles من قائمة Layer.

أدوات التعديل 

وهي أداة Clone Stamp، و ختم النقش Pattren Stamp، و فرشاة المحفوظات History Brush، و أداة فرشاة المحفوظات الفنية Art History Brush، و التنعيم Blur، و الحد Smudge، و الحرق Burn ، و الإسفنجة Sponge.

أداة الختم هي أداة للنسخ. تستخدم هذه الأداة لتحديد منطقة معينة من الرسم ثم تنسخها إلى أماكن أخرى في الصورة، بكسلاً بكسلاً، عن طريق النقر و سحب الفأرة.
و توجد أداة ختم النقش مع أداة ختم النسخفي نفس الموقع في صندوق الأدوات، و يمكنك استخدام هذه الأداة لإضافة النقوش إلى الصورة عن طريق النقر و السحب.
اما فرشاة المحفوظات History Brush التي تستخدم مع لوحة المحفوظات History Palette:

فيمكنك الرسم فوق الصورة لإعادتها إلى حالة سابقة لها. و أداة فرشاة المحفوظات الفنية Art History Brush تتيح لك إنشاء تأثيرات فنية من الحالات السابقة للصورة. تتشارك هاتان الأداتان في نفس الموقع داخل صندوق الأدوات.

اما ادوات التنعيم Blur و الحدة Sharpen، و الإصبع Smudge داخل نفس الموقع في صندوق الأدوات:

فتستخدم اداة التنعيم لتنعيم الحواف الخشنة في الصورة، و تستخدم اداة الحدة لزيادة درجة وضوح الصورة، و تتيح اداة الإصبع أن تنشئ تأثير الألوان المائية.

و تستخدم أدوات تفتيح الصورة Doge و الحرق Burn و الإسفنجة Sponge :

لتغيير الأوان أو درجات الرمادي في الصورة. تتشارك هذه الأدوات في نفس الموقع في صندوق الأدوات. تستخدم هاتان الأداتان لتصحيح "تعريض" الصورة، و ذلك بتفتيح أو تغميق مناطق معينة فيها. تتيح لك الإسفنجة أن تشبع منطقة معينة بالألوان (أو تقلل هذا التشبع).

أدوات المسار Freedom Pen :

تتيح لك أداة القلم أن تنشئ مسارات. و تعيش في نفس الموقع مع أداة القلم في صندوق الأدوات عدة أدوات أخرى تتيح لك إنشاء و تعديل المسارات، و هي أداة القلم الحر Freedom Pen، و إضافة نقطة Add Point، و حذف نقطة Point Delete، و تحويل نقطة Convert Point.

و رغم أن مسارات القلم يكمن استخدامها لإنشاء مخططات outlines بحيث تقوم بملئها باللون أو وضع حدود حولها، فإن المسارات تستخدم أساساً لإنشاء أشكال للأقنعة masks. يمكن ان تستخدم القناع كبديل إلكتوني للستنسيل stencil حيث يمكنك حماية أجزاء معينة من الصورة من التعديل بينما تعمل أنت في أجزاء أخرى غير محمية. لكي تستخدم مسار القلم كقناع، يمكنك تحويل المسار إلى تحديد. ويتيح فوتوشوب أن تقوم بتحويل المسار الذي تنشئه بإستخدام أداة القلم إلى مسار اقتصاص clipping path و بالتالي تستخدمه لإنشاء خلفيات شفافة عند نقل الصورة من الفوتوشوب الى برامج إستراتور إو بيدج مايكر أو كوارك إكسبريس.

تتيح لك أداة القلم الحر Freedom Pen أن تنشئ مساراً بالنقر والسحب. و تتيح لك أداتا Point Add و Point Delete أن تضيف أو تحذف نقاطاً إلى المسار. و تستطيع أداة Convert Point أن تغير المنحنى الناعم إلى منحنى حاد، أو العكس.

إن اداة القلم المغناطيسي Magnetic Pen تساعدك على إنشاء الأقنعة عن طريق تحديد حواف الصورة في أثناء سحب الأداة فوقها. تبني أداة القلم المغناطيسي قرارالها في تحديد المسار بناءً على تباين الألوان داخل الصورة.

تتيح لك أداتا التحديد المباشر Selection Direct و تحديد مكونات المسار Path Component Selection أن تحدد المسارات. استخدم أداة التحديد المباشر لتحدد نقاطاً أو قطعاً معينة على المسار. و بعد النقر فوق النقطة أو القطعة، يمكنك تعديل المسار عن طريق النقر و السحب. و تتيح لك أداة تحديد مكونات المسار أن تحدد المسار بأكمله بنقرة واحدة من الفأرة.

أداة النص Type [T]:

تتيح لك أداة النص أن تكتب النص مباشرة داخل الصورة، و عن طريق التنقل بين الأوضاع المختلفة لهذه الأداة من شريط الخيارات الموجودة في أعلى النافذة، يمكنك انشاء النص في طبقة مستقبلة أو كتحديد في الطبقة الحالية.
تعمل أداة النص بالارتباط مع لوحتي الفقرة Paragraph و الحرف Character. وكما يتضح من الإسم تتيح لك لوحة Paragraph أن تتحكم في خيارات تنسيق الفقرات، مثل تحديد محاذاة الفقرة و تتيح لك لوحة Character أن تتحكم في الحروف الموجودة في النص، مثل حجم النص ولونه و الخط المستخدم فيه. وبعد كتابة النص، مثل حجم النص ولونه و الخط المستخدم فيه. وبعد كتابة النص، يمكنك تحويله إلى اشكال (افتح قائمة Type ثم اختار Shape Convert to) أو تحويله إلى مسارات (افتح قائمة Layer ثم اختر Create Work Path).

أداة اليد Hand:

تتيح لك أداة اليد أن تحرك الصورة على الشاشة لترى الأجزاء المختفية منها في نافذة فوتوشوب. هذه الأداة توفر لك قدراً أكبر من التحكم في تحريك الصورة عما يتوفره لك أشرطة التمرير، لأنك تستطيع نقر الصورة مع الاحتفاظ بزر الفأرة مضغوطاً ثم تقوم بتحريكها إلى أي اتجاه ترغب فيه. من الممكن أن تستخدم أداة اليد بصورة مؤقتة عند استخدام الأدوات الأخرى. لعمل ذلك، اضغط عصا المسافة واحتفظ بها مضغوطة ثم حرك الصورة في الاتجاه الذي تريده.

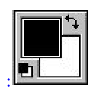
أداة التكبير/ التصغير Zoom :

تستخدم أداة التكبير/ التصغير لزيادة أو تقليل نسبة عرض الصورة على الشاشة. نشط الأداة في صندوق الأدات ثم انقر

و اسحب لتحديد المنطقة التي ترديب تكبيرها من الصورة. ومن الممكن أن تستخدم أداة التكبير/ التصغير بصورة مؤقتة في أثناء العمل مع الأدوات الأخرى.

أداة التقطيع Slice :

تتيح لك أداة التقطيع ان تقطع الصورة لعرضها على الويب. عندما تستخدم هذه الأداة لتقطيع الصورة إلى شرائح ثم تحفظها على القرص، فإن برنامج الفوتوشوب أو إيميدج ريدي يقوم بتقسيم الصورة إلى شرائح منفصلة ثم يولد الأمر HTML اللازمة لتحميل هذه الشرائح في صفحة الويب. يتم تحميل شرائح الصورة المستقلة أسرع من تحميل صورة واحدة كبيرة. و من الممكن أن تستخدم شرائح الصور أيضاً في الأزرار المتحركة على صفحات الويب. و تعيش في نفس الموقع في صندوق الأدوات، أداة تحديد الشرائح Slice Select وهي تتيح لك شريحة مختلفة على الشاشة.

رموز التحكم في الألوان Foreground Color & Background color :

يعرضان لون الرسم و لون الخلفية الحالين، وعندما تنقر فوق أي من الرمزين، يسظهر لك مربع حوار اختيار الألوان الذي يتيح لك تغيير اللونيين الأمامي و الخلفي.

رموز أوضاع الصورة :

اسفل التحكم في الألوان يوجد رمزان للتحكم في وضع الصورة. الرمز الموجود على اليمين يمثل وضع القناع السريع Mask Mode Quick الذي يتيح لك أن تنشئ قناعاً و تراه و تعدله بسهولة. و باستخدام القناع، يمكنك أن ترى الصورة من خلال طبقة شفافة و تعدل و تعدل جزءاً معيناً منها، بحيث لا يطرأ أي تغيير على الأجزاء المحيطة بهذا الجزء من الصورة. و لتنشيط عمل القناع، انقر فوق رمز Mode Quick Mask او اضغط على زر Q و عندما تفعل ذلك سيكون بوسعك انشاء قناع و تعديل الشكل الذي يحتوي عليه باستخدام ادوات التحديد و ادوات التلوين.

إلى جوار رمز القناع السريع، على يساره يوجد رمز Mode Standard، و هو يخرجك من وضع القناع السريع الى وضع العمل العادي.

رموز أوضاع العرض على الشاشة Standard Screen Mode :

اسفل رموز التحكم في وضع الصورة في صندوق الأدوات، توجد ثلاثة أزرار تتحكم في رطيقة عرض الصورة على

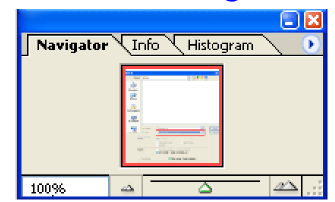
الشاشة. الرمز الأيسر يمثل طريقة العرض العادية Standard Screen Mode، و عندما تنقر فوق الرمز الأوسط Full Screen Mode with Menu Bar، فإن الصورة ستملأ الشاشة بأكملها و يختفي شريط العناوين الخاص بها، ولكن سيظل شريط القوائم في فوتوشوب ظاهراً. و عندما تنقر فوق الرمز الأيمن Full Mode Screen، سيتم تكبير الصورة على الشاشة في فوتوشوب.

رمز محرر الصور:

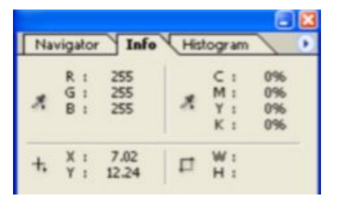
آخر زر في صندوق الأدوات تماماً يتيح لك الإنتقال إلى محرر الصور الإفتراضي، وهو في الغالب برنامج إيميدج ريدي Ready Image.

استكشاف اللوحات الرئيسية في الفوتوشوب:

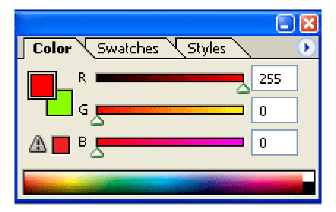
- لوحة الملاح(Navigator): تفيدك هذه اللوحة في استكشاف العمل من زيادة في الحجم أو العكس



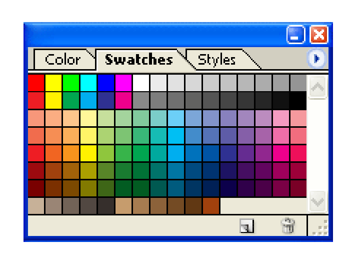
- لوحة المعلومات(Info): تفيدك هذه اللوحة بإعطائك معلومات عن العمل من حيث كثافة الالوان أرقام الالوان المستخدمة إعطائك القياسات بدقة وموضع العمل بدقة أيضا.



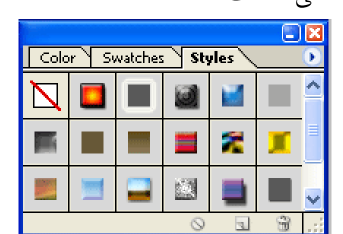
- لوحة الالوان(Color): تفيدك هذه اللوحة في اختيار الالوان عن طريق الشفاطة.



- لوحة العينات(Swathes): تعطيك هذه اللوحة بعض العينات من الالوان ويمكنك الاختيار منها أيضا عن طريق الشفاطة أو عمل العينات الخاصة بك.



- لوحة ستايل(Styles): تفيدك هذه اللوحة بتطبيق بعض التاثيرات على عملك أو بحفظ التأثيرات التي تقوم بها على عملك

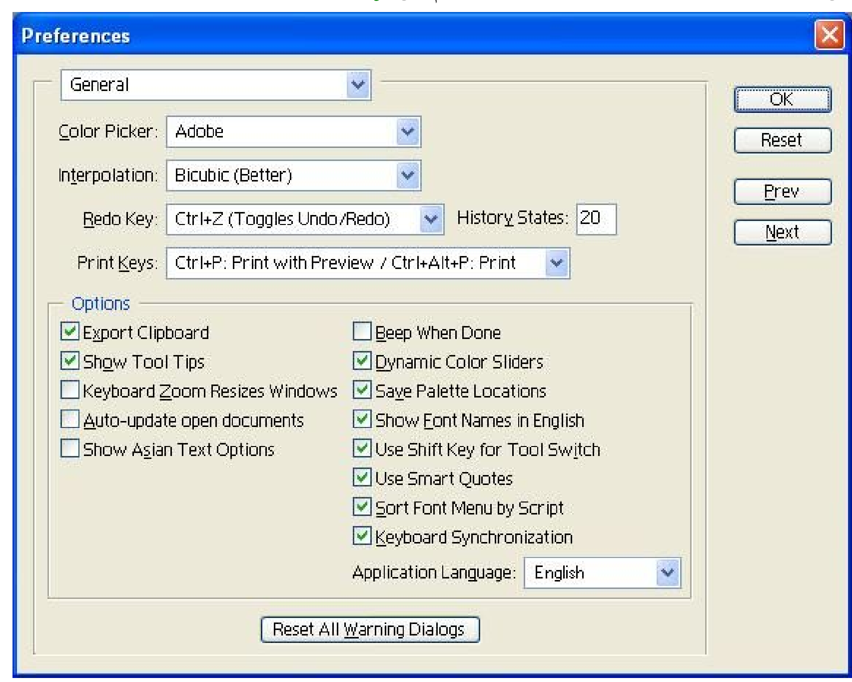


- لوحة التاريخ(History):



تفيدك هذه اللوحة في التراجع إلى ما يقارب العشرين خطوة سابقة قمت بها ويمكنك زيادها كالتالي:

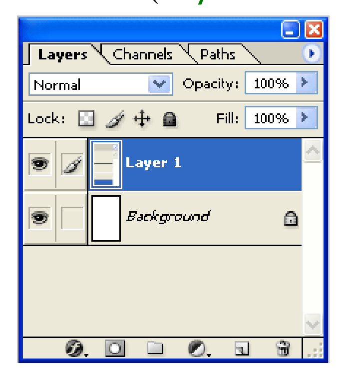
من قائمة Edit نختار Preferences ثم من History States نزيد عدد مرات التراجع.



- لوحة الطبقات(Layers):

ماهي الطبقات ؟

الطبقات هي العمل الذي تعمله بالفوتوشوب وهو مكون من طبقات كما تلاحظ في العمل أسفل مكون من طبقتين الخلفية(Background و(طبقة أخرى (Layer 1)، وهذا يمكنك من التحكم بكل كائن في عملك بسهولة أكثر. لاحظ أن Layer 1 تظهر فوق Background أي أنها في الأعلى أي أن عملية الترتيب مهمة هنا ويمكن التحكم بذلك عن طريق الفأرة بسحب الطبقة المطلوبة وجعلها بالترتيب الذي تريد (بشرط أن تزيل القفل وذلك بالنقر المزدوج على طبقة Background وسوف يتغير اسمها إلى Layer ٠)، لو سحبنا طبقة المربع وجعلنها في الأعلى بعد أن أزلنا القفل فإن الكتابة لن تظهر. أتمنى أن أكون أوضحت النقطة، وتجد الطبقات في البرنامج على اليمين غالبا كما في الشكل بعد ضغط على علامة التبويب(Layers).



- ولاضافة أو حذف طبقة معينة لا حظ الصورة التالية:

1. للحذف
2. للاضافة



الماسكنج(QuickMask)و أداة القص:

سنبدأ في هذا الدرس بل تالعرف على أداة جديدة (Quick Mask) من حيث مكان وجودها في برنامج الفوتوشوب وفوائد هذه الاداة ورؤية بعض التأثيرات التي تعملها هذه الأداة. تعتبر أداة (Quick mask) من الادوات المتعددة الوظائف حيث بامكناها عمل..

الاهداف:

- القناع السريع أو (Mask Quick).
- أداة القص(Crop).
- الفرشاة وخصائصها

تعتبر أداة (Quick mask) من الادوات المتعددة الوظائف حيث بامكناها عمل أداوة تحديد أو أداة لفصل الصورة عن الخلفيةولكن من مسمى الاداةفهي تقوم بعمل قناع مخفي على الجزء الغير مرغوب به من الصورة، والكثير

من الافكار التي قد تتولد من استعمال هذه الاداة، وتجد هذه الاداة في أسفل صندوق الادوات حيث أن الخيار مكون من قسمين القسم الايمن يدخلك في الوضع والايسر يخرجك منه وكاختصار لاستخدام هذه بضغطك على حرف(Q) مرة يدخلك الوضع وبضغطك عليه مره أخرى تخرج من وضع(Quick Mask) ولاحظ التغير في أعلى الشاشة كما في الصور التالية كما في الصورة التالية

تفعيل الوضع أي عند ضغطك على الزر الايمن أو حرف(Q) للمرة الاولى:

Untitled-3 @ 130% (Layer 1, Quick Mask/8)]
er Select Filter View Window Help

وعند الخروج للوضع العادي سيظهر الاتي:

% (Layer 1, RGB/8)]

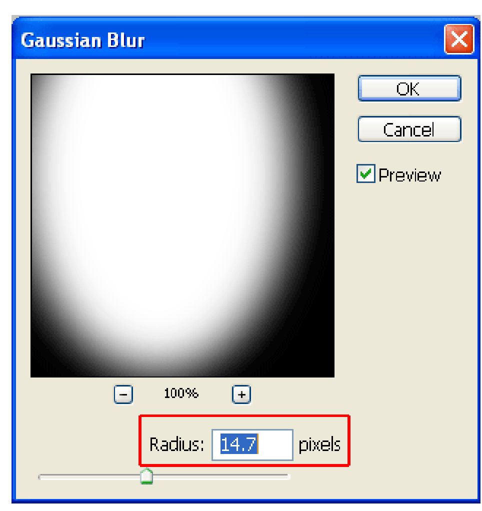
لاحظ الان فوائد هذه الاداة بقيامك بعمل تحديد بأي من أدوات التحديد العادية كما في الصورة وأنا هنا اخترت أداة التحديد البيضاوية



قم بعد ذلك بالدخول لوضع(Quick Mask) كما ذكرنا في الاعلى وستتغير الصورة إلى التالي



لاحظ أن المنطقة الحمراء هي المنطقة التي تم تحديدها قم الان بالذهاب إلى قائمة (Filter) ثم (Blur) ثم (Gaussian Blur) سيظهر لك المربع التالي ولاحظ أن هذه الاداة تقوم بنفس عمل أداة التحديد المتدرج (Feather)، عند استخدامك أدوات التحديد العادية.



قم يتغيير الارقام الموجود ولاحظ الفروقات التي تحدث ثم اضغط على زرموافق اخرج بعدها من وضع (quick mask) وبز الفأرة اليمين انقر على الصورة واختر الخيار التالي



سيتغير بعدها شكل التحديد قم بعد ذلك بالضغط على مفتاح (delete) أوقم بتلوين التحديد باستخدام أمر التعبئة (Fill)بأي لون تريد الموجود في قائمة التحرير وستظهر النتيجة التالية

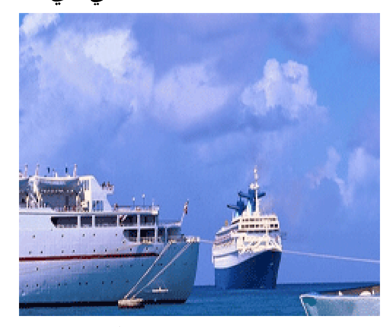


- في هذا القسم ستتعرف أكثر على أداة القص (Crop) الموجودة في صندوق الأدوات ويمكنك الذهاب إليها بسرعة بضغط الحرف(C)على لوحة المفاتيح ولن أطيل الشرح في هذه الاداة ولكن أعتقد أن هاتي الصورتين تفيان بالغرض إن شاءالله. وطريقة عملها سهلة قم بتفعيل الاداة من صندوق الادوات ومن ثم اذهب للصورة المراد قصها وحدد المنطقة المطلوبة





لاحظ الان ان المنطقة المظللة هي التي ستقص وهذه هي النتيجة



وهذا تطبيق آخر على اداة ولكن قمنا بلف التدوير باستخدام المربعات التي في زوايا التحديد





وإذا أردت استعادة حجم الصورة الاصلي يمكنك الذهاب من قائمة ملف إلى الخيار التالي

Revert F12

لاضافة المزيد من التحكم المناسب لك في هذه الاداة تجد شريط الخيارات التالي(طبعا شريط الخيارات متغير بتغير الاداة)

بدلا من جعل المنطة المضللة تحذف يمكنك أخفائها من خلال الخيار التالي

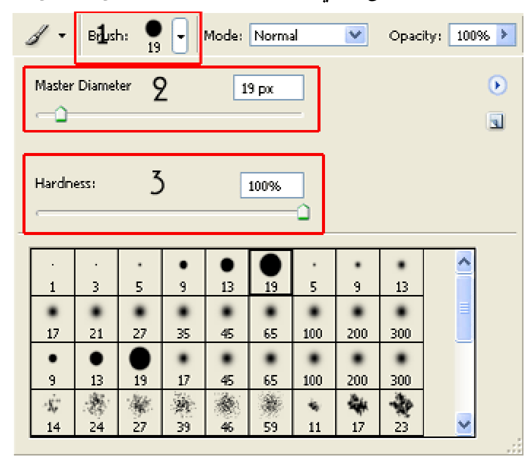
Cropped Area: Delete Hide

اذا اردت تغيير لون المنطقة المضللة يمكنك ذلك من خلال الخيار التالي

Shield Color:

هناك خيار آخر اترك لك اكتشافه وهو مشابه لخيارات أخرى سابقة تم شرحها.

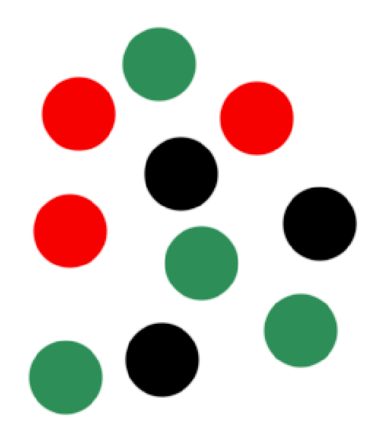
- في هذا القسم سنتعرف أكثر على الفرش بشكل أكبر و أتمنى الفائدة للجميع ولي بإذن الله،يوفر الفوتوشوب بعض الفرش القياسية المتواجدة معه كما أن هناك بعضها متواجد في السي دي الخاص بالفوتوشوب ويمكنك إيجادها ببحثك عن (ABR) حيث أن هذه الامتداد هو امتداد الفرش ومعروف ان شكل اداة الفرشاة في الفوتو شوب هو الشكل التالي ويمكنك استعراض الفرش الموجودة في الفوتوشوب من القائمة التالية



1. الخيار الاول يمكنك اختيار شكل الفرشة التي تريد تبيقها على العمل وبضغطك على السهم المؤشر لاسفل ستفتح لك خيارات الفرش المتواجدة

1. الخيار الثاني يمكنك من التحكم بمساحة أو حجم الفرشة المراد تطبيقها على العمل
2. الخيار الثالث التحكم بصلابة الفرشة أو (نعومتها) وستشاهد التغيير في كل الخيارات والتأثيرات المترتبة على ذلك

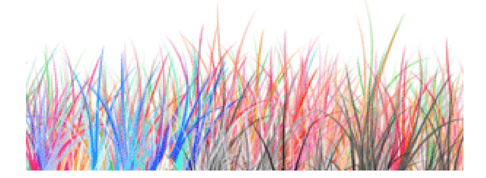
لاحظ الصورة التالية:



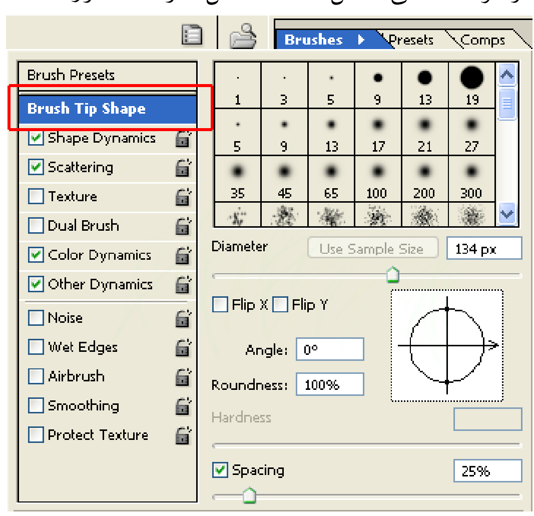
اخترنا نوع الفرشة هنا وكانت مساحة القطر ٥٠ وكانت الصلابة ١٠٠ ولكن لاحظ الصورة الان



لاحظ أن نوع الفرشة كما هو والمساحة كما هي ولكن اختلفت الصلابة أو (النعومة) وقمنا بتغييرها إلى ٥٠ بدلا من ١٠٠ وهذا هو الفرق.هناك تطبيق اتمنى تطبيقه لكل من يقرأ الدرس وهو كالتالي اختر الفرشاة ذات الشكل التالي وقم بسحبها داخل العمل بشكل أفقي وباستمرار ولا حظ التأثير مع محاولة تغيير اللون كل مرة وهذه هي النتيجة



قد تتساءل أو ربما لاحظ ان هذه الفرشاة تختلف عن الفرشاة السابقة الدائرية من حيث العمل لو طبقت هذه الفرشاة مرة واحدة على العمل تجد ان شكل الفرشاة يتكرر لديك أكثر من مرة ولمعرفة سبب ذلك لاحظ الصورة التالية



قم باختيار فرشة من الفرشة الموجودة ثم قم بالرجوع إلى هذا المربع ستلاحظ ان الاعداد تختلف من فرشة لفرشة فإذا

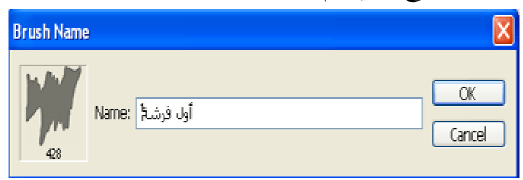
أردت فرشة خاصة بك وعمل التأثيرات الخاصة بك عليها اتبع التالي،قم بفتح عمل جديد وارسم الشكل الذي تريد فمثلا أنا قمت برسم شكل لا معنى له ولكن للايضاح



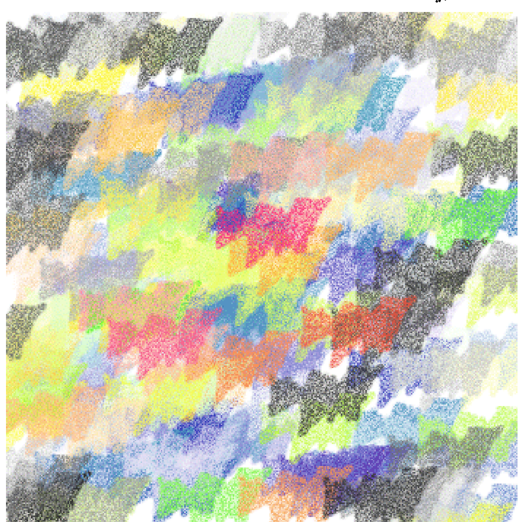
بعد رسمك للشكل الذي تريد اذهب إلى قائمة التحرير(Edit) واختر الخيار التالي

Define Brush Preset...

سيظهر المربع التالي قم بتسمية فرشتك واضغط موافق(OK) وبذلك تكون عملت أول فرشة من صنعك



وإذا أردت عمل بعض التأثيرات على فرشتك الخاصة من حيث النعومة والحجم والزوايا يمكن الرجوع إلى المربع السابق الخاص بخيارات الفرش وحاول صنع تأثيراتك الخاصة وهذه بعض النتائج التي توصلت إليها انا بعد عمل الفرشة الخاصة بي .



أداة الكتابة و التلوين المتدرج :

سنتعلم كيفية التعامل مع أداةالكتابة T وكافة أنواعها الموجودة أيضا استعراضنا سيشمل شريط الخيارات للخط وبعض التأثيرات التي تطبق على الخطوط وبسم الله نبدأ

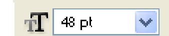
1. أداة الكتابة الاساسية قم بكتابة جملة ما وهذا ماقمنا بكتابته



- لاحظ أن المستطيل المحيط بالكتابة هو الحيز الذي ستقوم بالكتابة فيه لو قمت بزيادة حجم الخط كما تشاهد في الصورة التالية



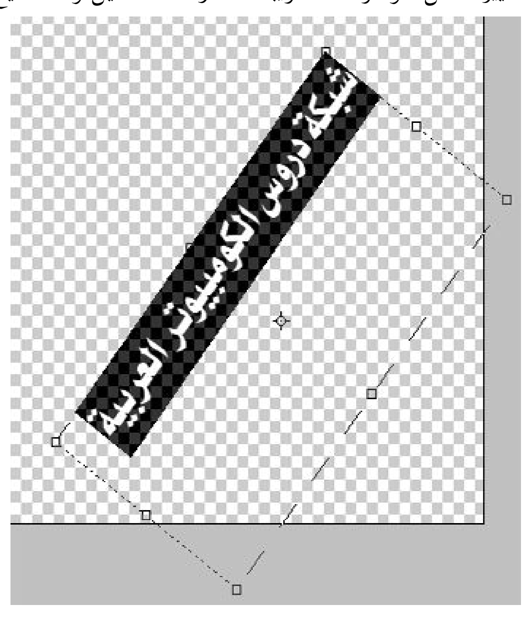
ستلاحظ اختفاء كلمة(العربية) الكلمة لازلت موجودة لاننا قمنا بكتابتها في الاعلى و لم نقم بكتابة الجملة مرة أخرى ولكن كل ماقمنا به هو تغيير حجم الخط من شريط الخيارات



اذا لماذا ذهبت الكلمة السبب هو كما ذكرنا في الاعلى أنا المستطيل المحيط بالكلمة أو الجملة المكتوبة هو الحيز الذي سيظهر فيه الكلام لإذا تجاوزه كها المثال فلن تظهر ويمكننا اظهاره بسحب أطراف المستطيل كما في الصورة التالية وستجد أن الكلمة ستظهر في الاسفل لاننا قمنا بسحب المربع إلى الاسفل



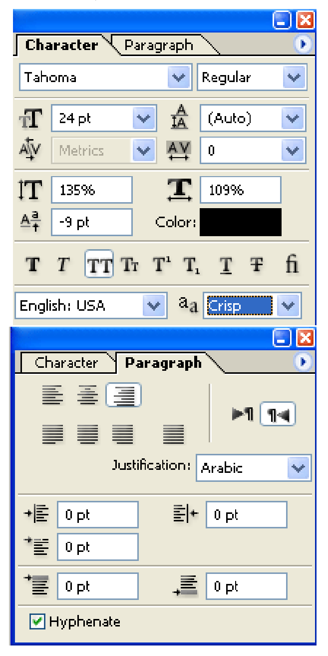
ويمكنك تدوير الخط باستخدام المربعات الموجودة في زاويا المستطيل المخصص الكتابة أو توسيع المستطيل وستلاحظ تغيير شكل المؤشر عند تقريبك الفأرة للمستطيل وهذه نتيج لتدوير المستطيل



لاحظ أن المستطيل المخصص للكتابة يمكنك معاملته كالقطعة الكتابية(Paragraph) الموجودة في برامج معالجة الكلمات كبرنامج (Microsoft Word) من حيث التوسيط أو الكتابة من اليمين لليسار أو غيرها من الخصائص المشهورة في برامج معالجة الكلمات ويمكنك الوصول إلى هذه الخيارات بالضغط الايقونة الموضحة في الصورة التالية الموجودة طبعا في شريط الخيارات لاداة الكتابة



وبضغطك عليها سيظهر لك المربع التالي المكون من خياراين خيارللتحكم بلحروف(Character) والثاني بالقطعة (Paragraph) كام هو مبين في الصور التالية



ولاحظ التغير في الكتابة السابقة بعد استخدامنا بعض الخيارت الموجودة في المربعين وقم بتطبيق الخيارت على الكتابة التي قمت بها وستعرف وظيفة كل خيار



هل تود معرفة كيفة ثني كتابتك الخاصة لا حظ الخطوات التالية وستعرف الطريقة



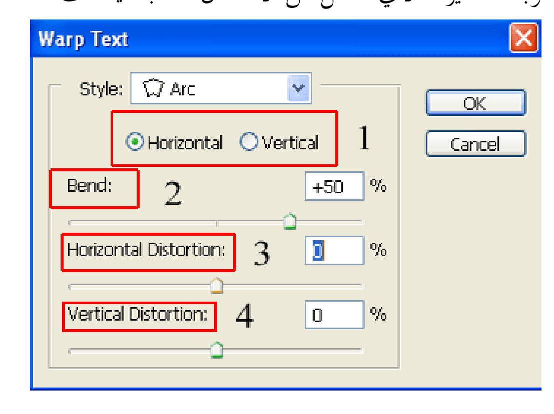
هل تتذكر شريط الخيارات لأداة الكتابة ارجع اليه بعد كتابة ما تريد واضغط على سيظهر لك المربع التالي

Warp Text
Style: None
OK
Cancel
Horizontal Vertical
Bend: %
Horizontal Distortion: %
Vertical Distortion: %

اضغط على السهم وستظهر لك الخيارات الأخرى

Arc
None
Arc
Arc Lower
Arc Upper
Arch
Bulge
Shell Lower
Shell Upper
Flag
Wave
Fish
Rise
Fisheye
Inflate
Squeeze
Twist

وبعد اختيارك لاي شكل من الاشكال السابقة يمكنك التحكم بها أكثر لاحظ الصورة التالية



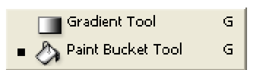
1. شكل اللف أو (Wrapping) أما أفقي أو عمودي
2. درجة التقوس في الكتابة
3. درجة الاعوجاج الافقي
4. درجة الاعوجاج العمودي وحاول التغيير وسيتغير شكل الكتابة معك

وهذا نتيجة أخرى للتطبيقات على هذه الخيارات

شبكة دروس الكومبيوتر العربية

كيفية صنع التدريج الملون الخاص بك وعمل التنسيقات الخاصة بك ،ولعمل ذلك اتبع الخطوات الموضحة في الصور التالية:

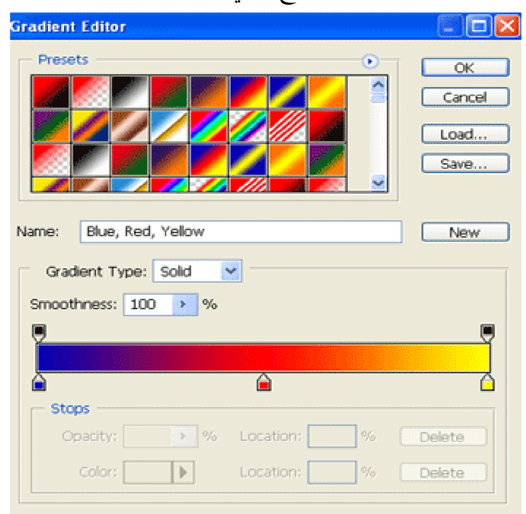
1. قم بفتح عمل جديد بخلفية بيضاء
2. اذهب إلى خيار التلوين المتدرج



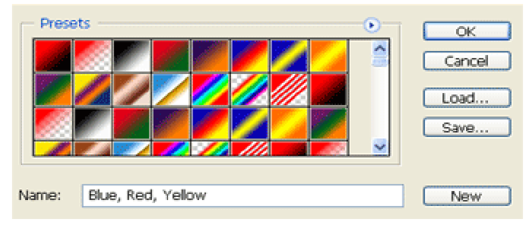
ستلاحظ تغير شريط الادوات قم بعد ذلك بالضغط على وسط شريط خيارات التلوين المتدرج المبين في الصورة التالية



سيظهر لك بعد ذلك المربع التالي :

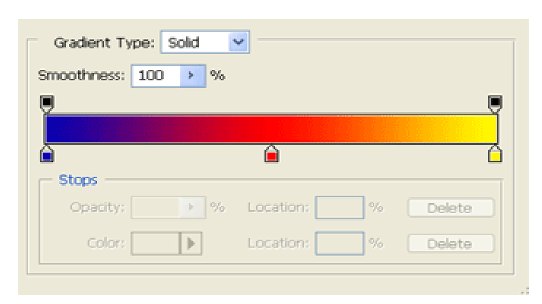


سنبدأ بالقسم الأول من هذا المربع وهو القسم الاعلى

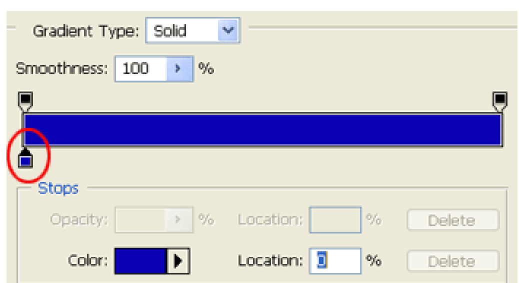


سيمكنك هذا الجزء من اختيار بعض الالون المتدرجة الموجودة مسبقا داخل البرنامج ، وستجد زر (NEW) الذي يمكنك من عمل تلوين متدرج خاص بك وسنعود إليه في نهاية الدرس،ويمكنك تسمية التدرج الخاص بك بكتابة الاسم الذي تريد في حقل الكتابة الموجود على يسار الزر(NEW)،وبصعودك إلى الاعلى قليلا تجد زر(SAVE) الذي سيمكنك من حفظ جميع التدرجات الملونة عندك(ربما تفيدك هذه الطريقة لو أردت عمل (FORMAT) لجهازك ولا تريد أن تخسر التدرجات الملونة التي قد قمت بعملها أو أتيت بها من أي مكان آخر.ثم نأتي إلى زر(LOAD) يمكنك من جلب بعض التدرجات الاضافية التي قمت بحفضها أو ربما قمت بتحميلها من الانترنت في وقت سابق

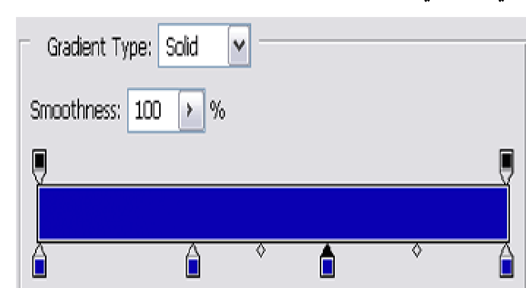
وننتقل إلى القسم الثاني من مربع التدريج الملون وهو القسم الموضح في الصورة التالية



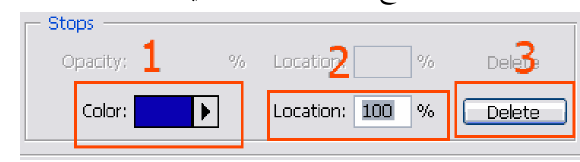
لاحظ الشريط الملون انه مقسم إلى ثلاث اقسام (الاصفر–البرتقالي–الازرق)هذه الالوان الثلاثة هي التي تكون التدريج لدينا ولو لاحظت الصورة التالية



ستجد أن هذا التدريج مكون من لون واحد وهو الازرق ولاحظ أيضا أن المربعات الثلاثة الملونة التي كانت في الشكل السابق قد اختفى منها اثنين وهما الاصفر والبرتقالي وقد تتسائل كيف يمكن إضافة مربعات اخرى أو جعلها مربع واحد أي لون واحد والحل بسيط،قم بتحريك مؤشر الفأرة بالقرب من أسفل الشريط وسيتغير شكل المؤشر إلى شكل آخر على شاكلة اليد قم بعدها بالنقر على في المنطقة المرادة (قم مثلا بالنقر على أربع مناطق مختلفة) وستشاهد النتيجة التالية

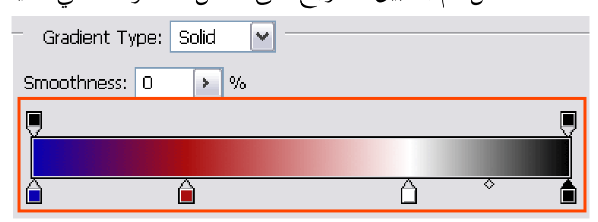


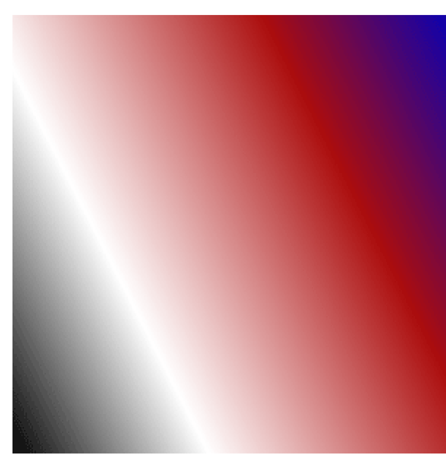
قمنا الان بتحديد أربع نقاط كما تلاحظ في الصورة، نريد الان تغيير الالوان للاربع مناطق لاحظ الصورة التالية



1. الرقم واحد يسمح لك بتغيير لون النقطة المحددة ، قم بالضغط على المربع وسيظهر لك مربع اختيار الالوان قم باختيار لونك واضغط موافق(OK) ثم اختر مربع آخر تريد تغيير لونه
2. الرقم اثنين يجعلك تتحكم باتجاه المربعات سواء إلى اليمين أو إلى اليسار.
3. يقوم بمسح المربع الذي تم اختياره

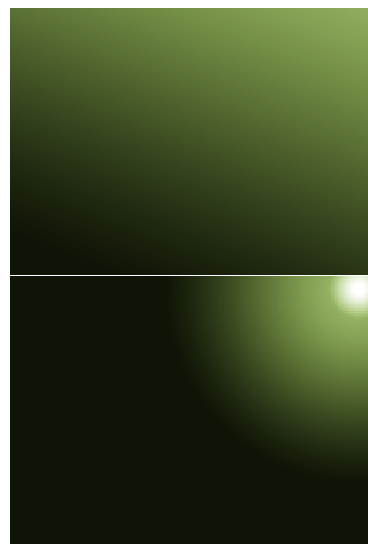
قمنا بتغيير ألوان المربعاتوتحريكها إلى اليمين وإلى اليسار قليلا قم بعدها بالضغط على(OK) سترجع إلى صفحة العمل قم بتطبيق التدريج على العمل الآن وهذه هي النتيجة



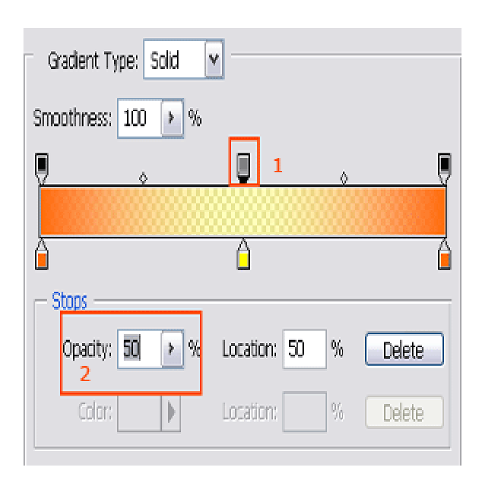


هل تتذكر شريط الخيارات المتغير مع تغير الأداة يوفر لك الشريط بعض الخيارات التي قد تستفيد منها بتغير شكل التدرج قم في كل مرة باختيار أحد الخيارات المبينة في الصورة ولاحظ النتائج والفرق بين كل اختيار ولا تنسى تغيير التدرج اللوني حسب ذوقك الخاص.

وهذه بعض التطبيقات التي تمت من دون تغيير الالوان فقط التغيير حصل في الخيارات الخمسة التي في الصورة



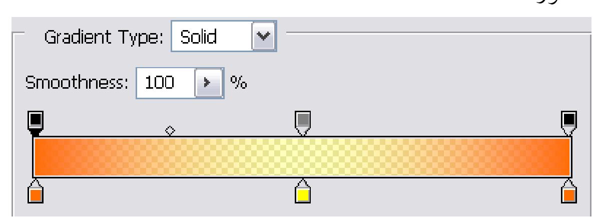
هل تود التحكم بكثافة التدرج اللوني يمكنك عمل ذلك عن طريق الخيار المبين في الصورة



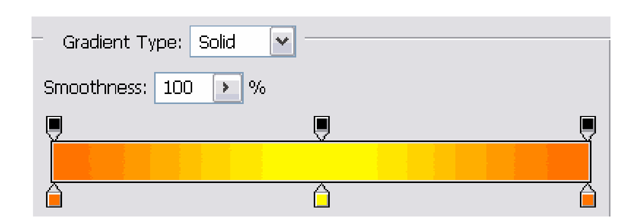
1. لاحظ ان المربعات أصبحت على مستويين علوي و سفلي، السفلي الذي قمنا بشرحه مسبقا المتعلق بالتحكم

بالالوان المستوى العلوي هو الجديد الآن وهو مسؤول عن كثافة الألوان وتتعامل مع مربعات أو مناطق التوقف كما فعلنا في السابق.

2. يمكنك فعل ذلك أيضا عن طريق مربع الخيار المحاط بالمربع في الصورة (Opacity) ولاحظ أنه تم وضع القيمة خمسين لا حظ ان المنطقة الوسطى من التدريج أصبحت أقل كثافة حيث أنك تشاهد ماخلفها كما في الصورة.



ولكن في الصورة التالية تجد أنت المنطقة الوسطى أصبحت أكثر تركيز وكثافة وهذه هي النتيجة



*كيفية إضافة ملحقات الفوتوشوب:

(فلاتر، فرش، أكشنات، باترين،ستايل،خطوط)

إضافة فلتر :

- الفوتوشوب يحتوى أصلا على مجموعة أساسية من الفلاتر المهمة ومع ذلك يمكن إضافة فلاتر أخرى لتسهيل القيام بالعديد من التاثيرات المختلفة على الصور

- نلاحظ أن الفلاتر الأساسية تكون فى الاعلى " فى قائمة الفلاتر " والمثبتة توجد أسفل منها ... كما هو مبين .. بعد تثبيت الفلاتر فى أخر الشرح

- يوجد نوعين من الفلاتر

1 

هذا النوع جاهز يتم أخذ نسخة منه ووضعها فى ملف *Plug-Ins* كما هو مبين فى الصورة؛



الأمتداد



الملف



وهنا شكل الفلتر داخل الملف بعد الإضافة
File Formats
Filters
Parser
FLOOD-100
8BF File
376 KB
2
النوع الثانى له عدة أشكال حسب الشركة المصنعة
الشكل الطبيعى
SETUP
حسب الشركة
ECPATCH
هذا النوع يكون عبارة عن ملف تنصيب وغالبا بمجرد نبدأ التنصيب
يكون إمتداد ملفات النسخ إلى ملف الفلاتر
Plug-Ins
وإن لم يكن
علينا تغير الإمتداد إليه .. كما هو موضح
Select Directory
Where is your Photoshop\Plug-Ins\Filters directory?
Path:
c:\program files\adobe\photoshop cs\plug-ins
Directories:
c:\
Program Files
Adobe
Photoshop CS
Plug-Ins
Adobe ImageReady Only
OK
Cancel
Drives:
c:
Network...
1 الإمتداد
2 الملف
بعدما قمنا بتثبيت الفلاتر نلقى نظرة على قائمة الفلاتر فى البرنامج
1 من قائمة الفلاتر
Filter View Window Help
Last Filter Ctrl+F
Extract... Alt+Ctrl+X
Filter Gallery...
Liquify... Shift+Ctrl+X
Pattern Maker... Alt+Shift+Ctrl+X
Artistic
Blur
Brush Strokes
Distort
Noise
Pixelate
Render
Sharpen
Sketch
Stylize
Texture
Video
Other
2 الفلاتر الأساسية للفوتوشوب
Eye Candy 4000
Digimarc
Flaming Pear
3 الفلاتر التى قمنا بإضافتها

ملاحظة : قد تزيد عدد الفلاتر الأساسية أو تقل من إصدار لآخر



لا تنسونا من صالح دعائكم

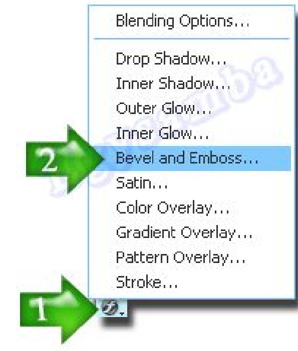
إضافة باترين :

- البترينات هى أشكال وبراويز تستخدم لتعبأت الأعمال المصممة بالفوتوشوب سواء كانت نص أو صورة
- لا يختلف الباترين فى التركيب والإدراج عن الفرش

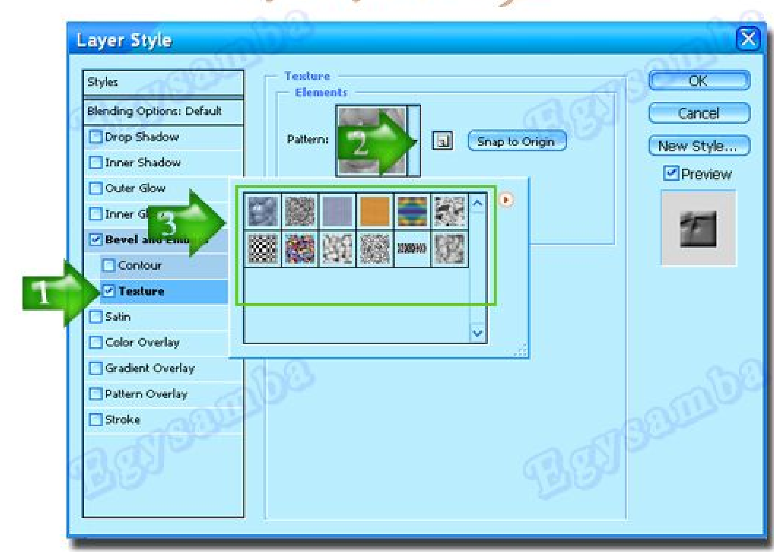
أولا إدراج الباترين

1 - من قائمة الليرات نضغط على حرف الـ f الصغير

2 - نختار Bevel and Emboos



تظهر لنا نافذة layer Style



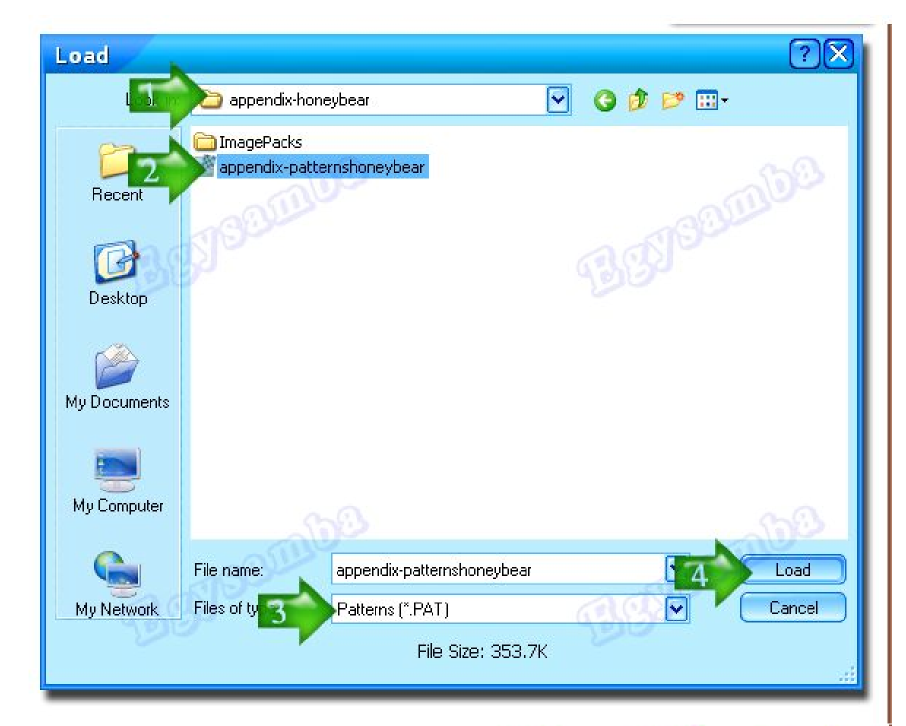
1 - نضغط على حقل Texture

2 - نضغط على السهم الصغير بجانب الباترين

3 - هذه مجموعة الباترينات المثبتة إفتراضيا مع البرنامج



1
New Pattern...
Rename Pattern...
Delete Pattern
Text Only
Small Thumbnail
Large Thumbnail
Small List
Large List
Preset Manager...
Reset Patterns...
Load Patterns...
Save Patterns...
Replace Patterns...
2
Artist Surfaces
Color Paper
Grayscale Paper
Nature Patterns
3
Patterns 2
Patterns
Rock Patterns
Texture Fill 2
Texture Fill
1 - بالضغط على السهم الصغير المبين
2 - مجموعة الباترينات الموجودة مع البرنامج
3 - نختار إحدى الباترينات الموجودة
4 - يظهور الرسالة التالية نضغط Append
Adobe Photoshop
Replace current patterns with the patterns from Patterns 2.pat?
OK
Cancel
4
Append
ملاحظة : إذا ضغطنا على Ok سنستبدل
جميع البترينات بالباترين المدرج
نلاحظ الباترين المدرج
نأتي إلى أضافة باترين جديد " خارجي "
الشكل العام لملف الباترين
SAMBA
New Pattern...
Rename Pattern...
Delete Pattern
Text Only
Small Thumbnail
Large Thumbnail
Small List
Large List
Preset Manager...
Reset Patterns...
Load Patterns...
Save Patterns...
1 - من السهم الصغير كما هو مبين
2 - نختار Lode Patterns



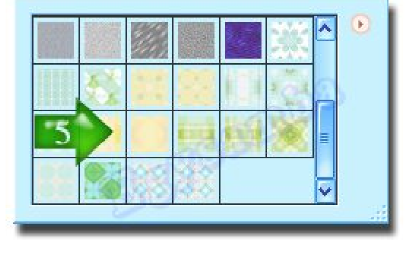
1 - نحدد مكان الباترين المطلوب

2 - نختار الباترين

3 - لاحظ إمتداد ملف الباترين

4 - نضغط *Load*

5 - نلاحظ شكل المجموعة الجديدة المضافة





تركيب الأكشن

- الأكشن هو عدة عمليات مسجلة بالترتيب ... تسهل على مستخدمها الحصول على الشكل النهائى لعمل ما
- مع وجود العديد من الأكشنات على شبكة الإنترنت ... إلا أن البرنامج لا يحتوى على أكشنات مميزة
- لا ينصح المبتدأ بالإعتماد على الأكشنات لأنها تعلم الكسل وذلك بالحصول على الناتج بدون إى عناء
- الإمج ردى يحتوى على العديد من الأكشنات التى تسهل الحصول على حركات عديدة
- الشكل العام لملف الأكشن

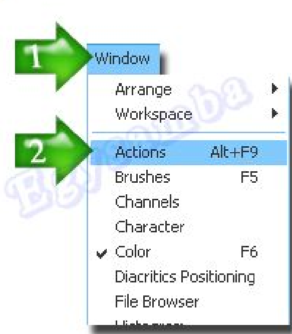




أولا نظهر نافذة الأكشنات

1 - من قائمة Window

2 - نختار Actions



1 - من قائمة الأكشن

2 - نضغط على السهم الصغير أعلى اليمين

3 - مجموعة الأكشنات الموجودة

4 - نختار أحدى الأكشنات

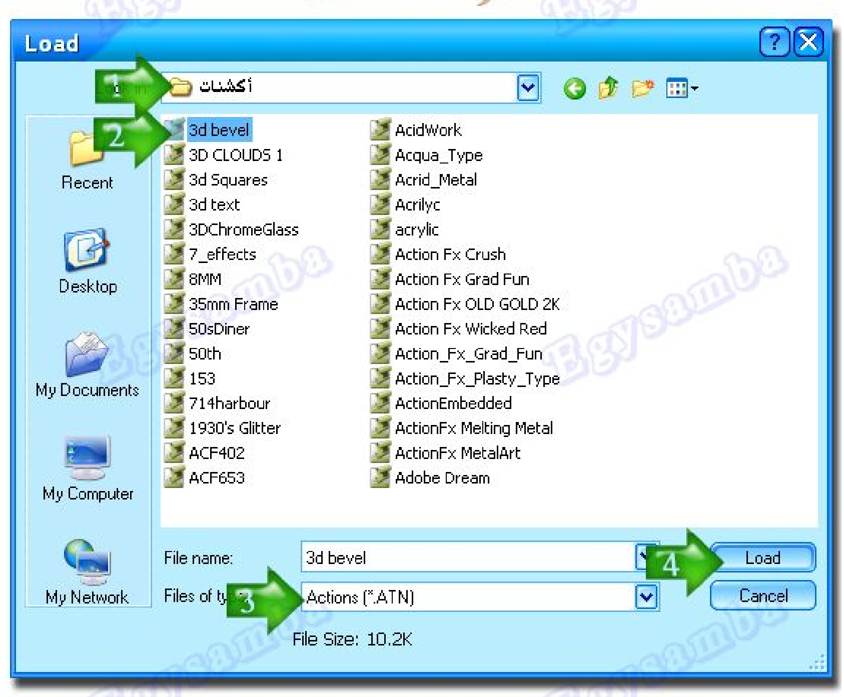
5 - نلاحظ ظهور الأكشن مباشرة فى نافذة الأكشنات

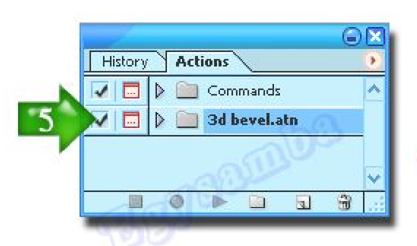






تظهر لنا النافذة الآتية





1 - نحدد مكان الأكشن المطلوب

2 - نختار الأكشن

3 - لاحظ إمتداد ملف الأكشن

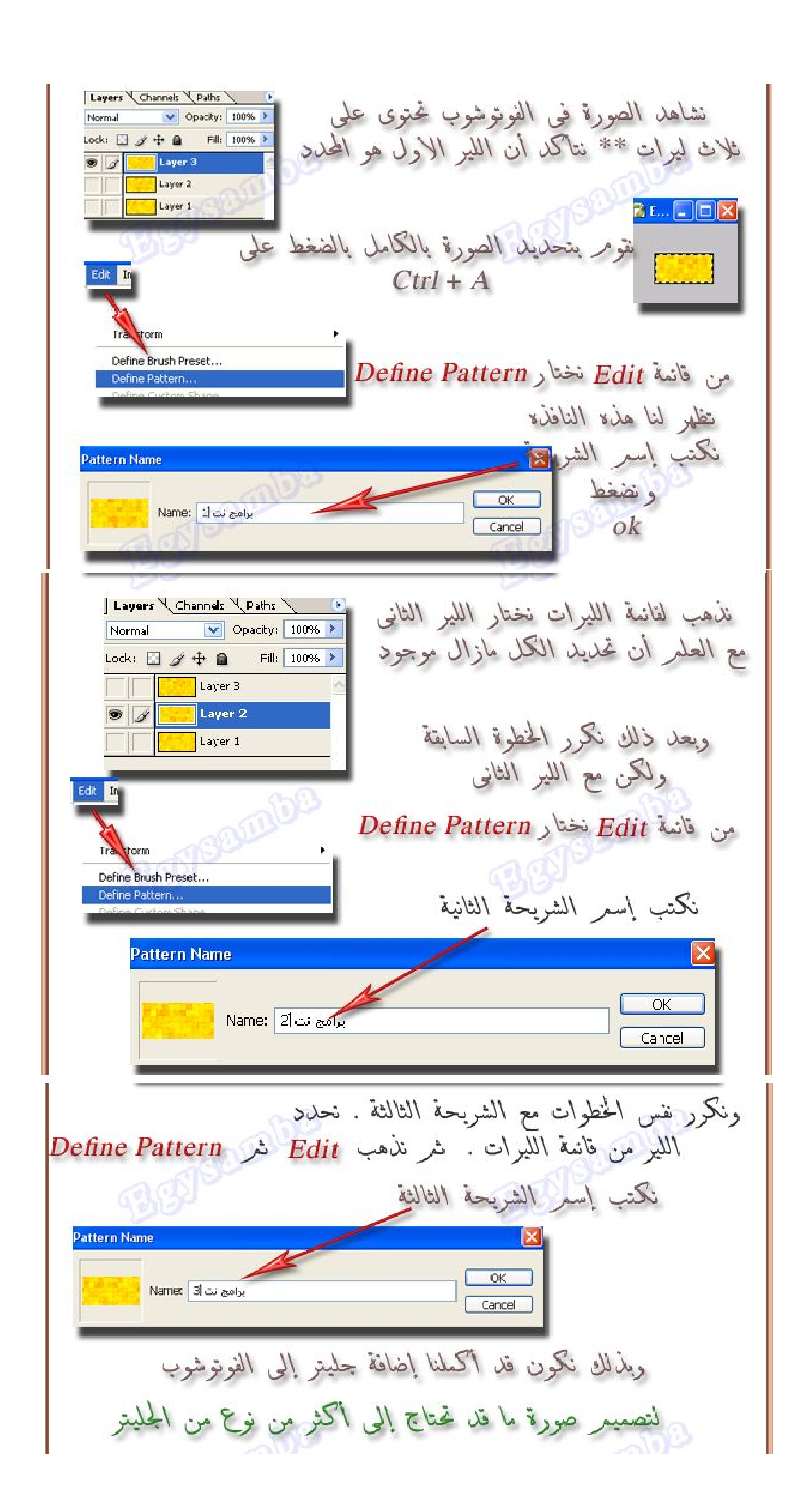
4 - نضغط *Load*

5 - هنا نرى الأكشن وقد أضيف فى نافذة الأكشنات

إنتهى بحمد الله تعالى

سبحان الله وبحمده * سبحان الله العظيم





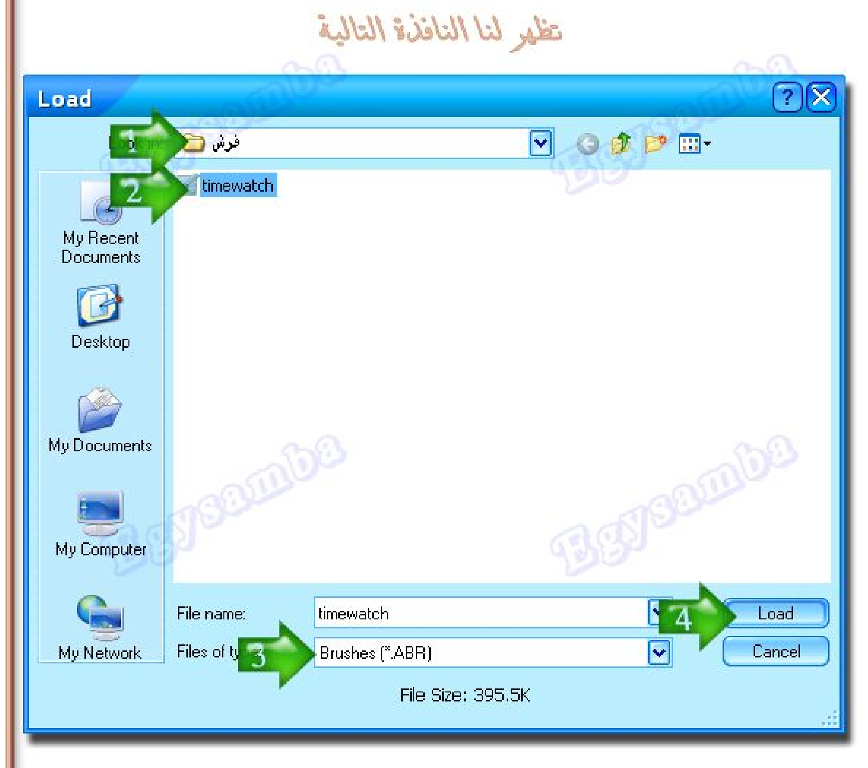
Layers
Channels
Paths
Normal
Opacity: 100%
Lock:
Fill: 100%
Layer 3
Layer 2
Layer 1
نشاهد الصورة فى الفوتوشوب تحتوى على
ثلاث ليرات ** نتأكد أن اللير الأول هو المحدد
نقوم بتحديد الصورة بالكامل بالضغط على
Ctrl + A
Edit
Define Brush Preset...
Define Pattern...
من قائمة Edit نختار Define Pattern
تظهر لنا هذه النافذة
نكتب إسم الشري
ونضغط
ok
Pattern Name
Name: برامج نت 1
OK
Cancel
نذهب لقائمة الليرات نختار اللير الثانى
مع العلم أن تحديد الكل مازال موجود
Layers
Channels
Paths
Normal
Opacity: 100%
Lock:
Fill: 100%
Layer 3
Layer 2
Layer 1
وبعد ذلك نكرر الخطوة السابقة
ولكن مع اللير الثانى
Edit
Define Brush Preset...
Define Pattern...
من قائمة Edit نختار Define Pattern
نكتب إسم الشريحة الثانية
Pattern Name
Name: برامج نت 2
OK
Cancel
ونكرر نفس الخطوات مع الشريحة الثالثة . نحدد
اللير من قائمة الليرات . ثم نذهب Edit ثم Define Pattern
نكتب إسم الشريحة الثالثة
Pattern Name
Name: برامج نت 3
OK
Cancel
وبذلك نكون قد أكملنا إضافة جليتر إلى الفوتوشوب
لتصميم صورة ما قد تحتاج إلى أكثر من نوع من الجليتر



تركيب الفرش :
الفرش هى عبارة عن إشكال جاهزة تضاف لتزين العمل
الفرش تتشابة كثيراً مع الستايلات فى الإدراج والتركيب
إدراج الفرش
نختار أداة الفرشة كما هو مبين
Brush Tool
Pencil Tool
Brush: 20
Mode: Normal
Master Diameter
20 px
Hardness:
0%
1 - نظهر الفرش
2 - مؤشر تغير حجم الفرشة
3 - مؤشر درجة الوضوح
4 - الفرش الإفتراضية للبرنامج
New Brush Preset...
Rename Brush...
Delete Brush
Text Only
Small Thumbnail
Large Thumbnail
Small List
Large List
Stroke Thumbnail
Preset Manager...
Reset Brushes...
Load Brushes...
Save Brushes...
Replace Brushes...
Assorted Brushes
Basic Brushes
Calligraphic Brushes
Drop Shadow Brushes
Dry Media Brushes
Faux Finish Brushes
1 - بالضغط على السهم الصغير بالأعلى
2 - الفرش الأساسية الخاصة بالبرنامج
3 - ختار أحدى الفرش
4 - بظهور هذه الرسالة نضغط
Append
Adobe Photoshop
Replace current brushes with the brushes from Assorted Brushes.abr?
OK
Append
ملاحظة : إذا ضغطنا على Ok سنستبدل جميع الفرش بالفرش المدرجة



15
48
23
41
47
نلاحظ بعض الفرش المدرجة
الآن نأتى لإضافة فرشة خارجية
timewatch
ABR File
396 KB
BRUSHES
الشكل العام لملف الفرش
1
1 - من السهم الصغير فى الأعلى
2 - نختار Load Brushes
New Brush Preset...
Rename Brush...
Delete Brush
Text Only
Small Thumbnail
Large Thumbnail
Small List
Large List
Stroke Thumbnail
Preset Manager...
Reset Brushes...
2
Load Brushes...
Save Brushes...
Replace Brushes...



تظهر لنا النافذة التالية
Load
1
فرش
2
timewatch
My Recent Documents
Desktop
My Documents
My Computer
My Network
File name:
timewatch
4
Load
3
Brushes (*.ABR)
Cancel
File Size: 395.5K

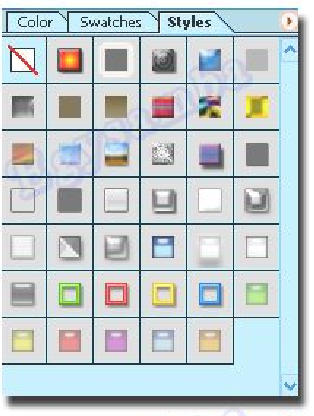

1 - نحدد مكان الفرشة المطلوبة
2 - نختار الفرشة
3 - لاحظ إمتداد ملف الفرش
4 - نضغط Load
5 - نلاحظ بعض المجموعة بعد إضافة الفرش الجديدة
Hardness:
0%
347
335
398
411
248
320
أمثلة من الفرشة التى تم إضافتها


تركيب الخطوط :
أى مجموعة خطوط يتم تثبيتها على الجهاز تضاف لجميع برامج الكتابة المثبتة على الجهاز وليس الفوتوشوب فقط
لذلك نلاحظ أنها تضاف لملفات النظام بصفة عامة كما هو موضح بالشرح التالى
1 - لإضافة إلى خط نقوم بنسخ ملفه الذى يكون على هذا الشكل
أو
أو
2 - ثم نذهب لقائمة Start نختار منها Control Panel
Adobe ImageReady
Adobe Photoshop CS
DODY (D:)
Windows Movie Maker
Paint
All Programs
Control Panel
Set Program Access and Defaults
Connect To
Printers and Faxes
Help and Support
Search
Run...
Log Off
Turn Off Computer
start
Adobe Photoshop


3 - نختار ملف Font
Folder Options
Fonts
Portable Media Devices
Power Options
4 - نضع ملف الخط داخله
Times New Roman It...
Traditional Arabic (...
Traditional Arabic B...
Trebuchet MS (TrueType)
Verdana Bold Italic (Tru...
Verdana Italic (TrueType)
Vrinda (TrueType)
WST_Fren (All res)
WST_Germ (All res)
WST_Ital (All res)


إضافة ستايل :
الستايل هو عبارة عن مظهر الكتابة أو المظهر العام لأى لير
مع أن الفوتوشوب به إمكانية إضافة إستايلات فان البرنامج أصلا يحتوى على عدد كبير من الإستالات الجاهزة والتى تحتاج إلى إدراج فقط
إدراج ستايل
Color
Swatches
Styles
الشكل الإفتراضى لنافذة الإستايلات



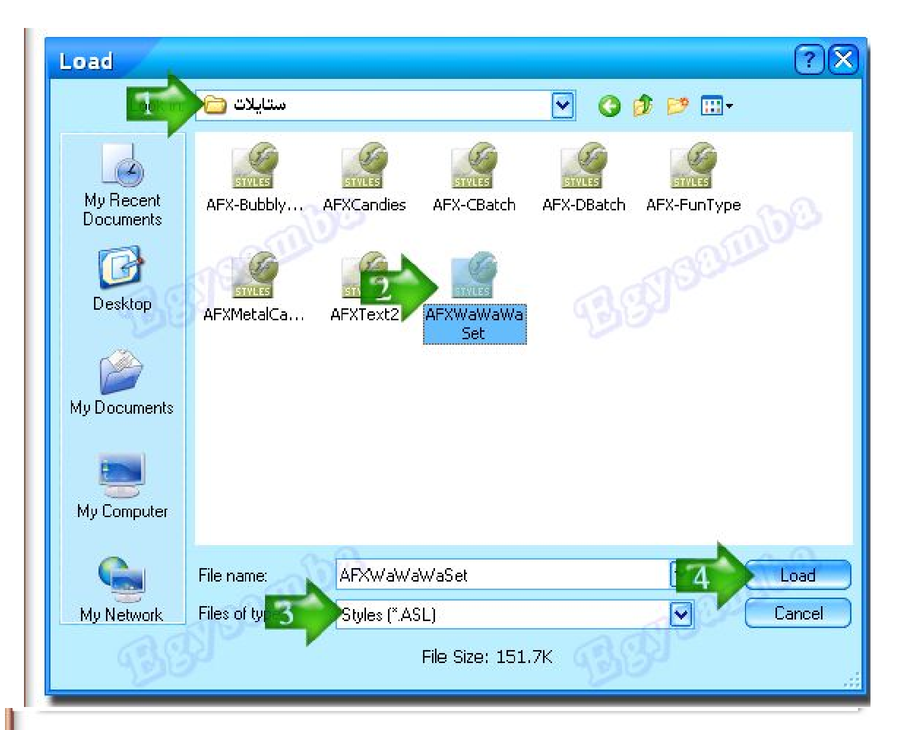


شكل النافذة بعد إدراج المجموعة

وقد أضيفة إلى الأساسيين

والآن نأتى إلى إضافة ستايل جاهز







1 - نحدد مكان الستايل المطلوب

2 - نختار الستايل

3 - لاحظ إمتداد ملف الستايل

4 - نضغط *Load*

5 - نلاحظ المجموعة بعد إضافة الستايلات الجديدة

The End

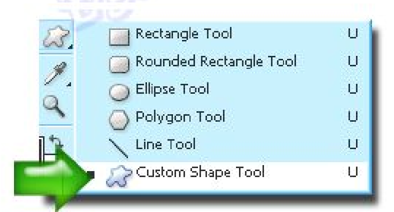


✷ الشبات هى روسومات جاهزة للفوتوشوب وتتميز بإمكانية التلاعب بها بأدات القلم Pen Tool

✷ بالإضافة إلى أمكانية إضافة مجموعات أخرى منها .. يوجد مجموعة كبيرة من الشبات تحتاج إلى إدراج فقط

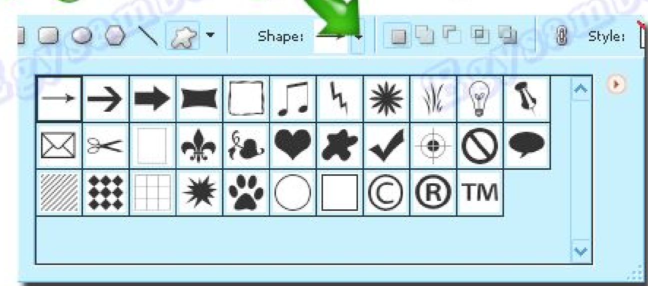
إدراج كل الشبات مرة واحدة

تتميز الشبات على الإستايلات فى أنك يمكنك إدراج جميع الشبات دفعة واحدة " *Photoshop 8* " وذلك كما هو مبين



نختار أداة الشبات كما هو مبين

بالضغط هنا تظهر الشبات المثبتة مع البرنامج



1 - بالضغط على السهم الصغير

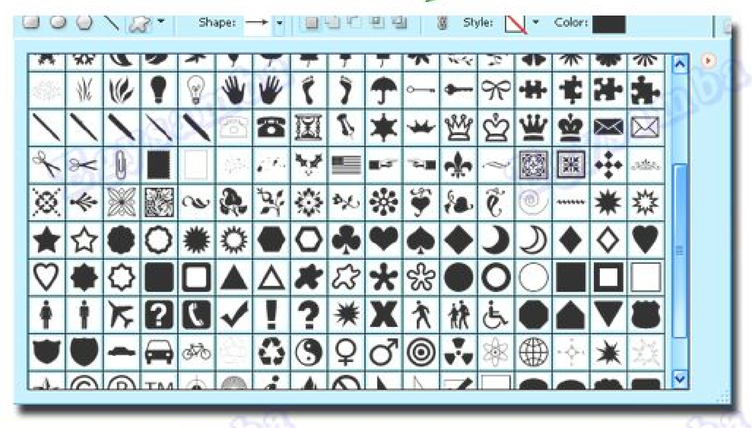
2 - نختار *All* كما هو مبين

3 - تظهر لنا الرسالة التالية نضغط على *ok* لإستبدال الشبات الموجودة بجميع الشبات دفعة واحدة



نلاحظ ظهور جميع الشبات

" حوال 250 "



أما الآن نأتى لإضافة شبات خارجية جديدة

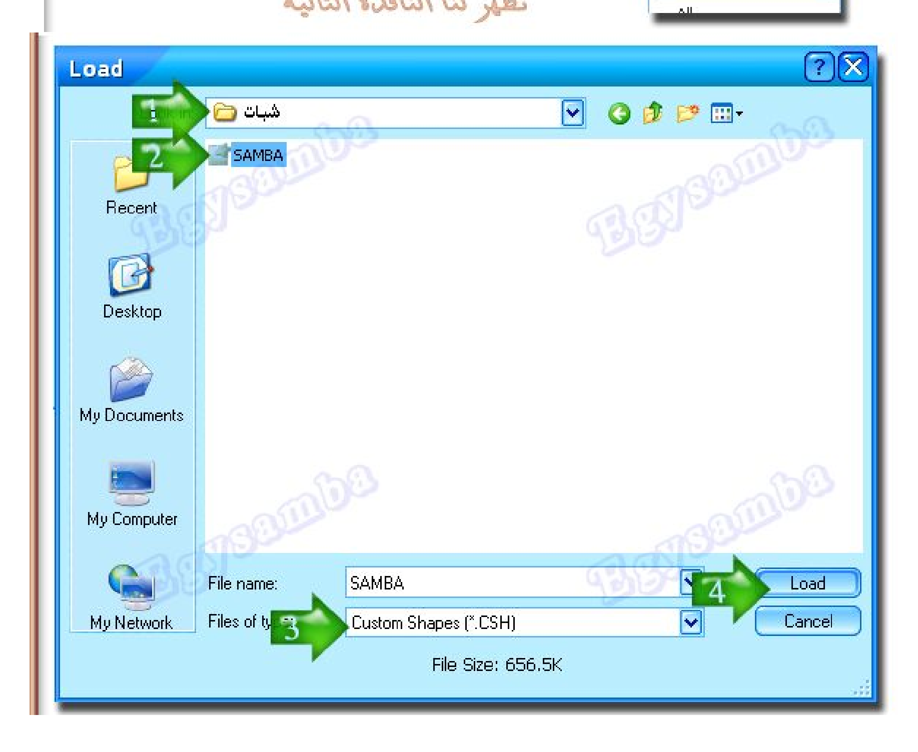
الشكل العام لملف الشب

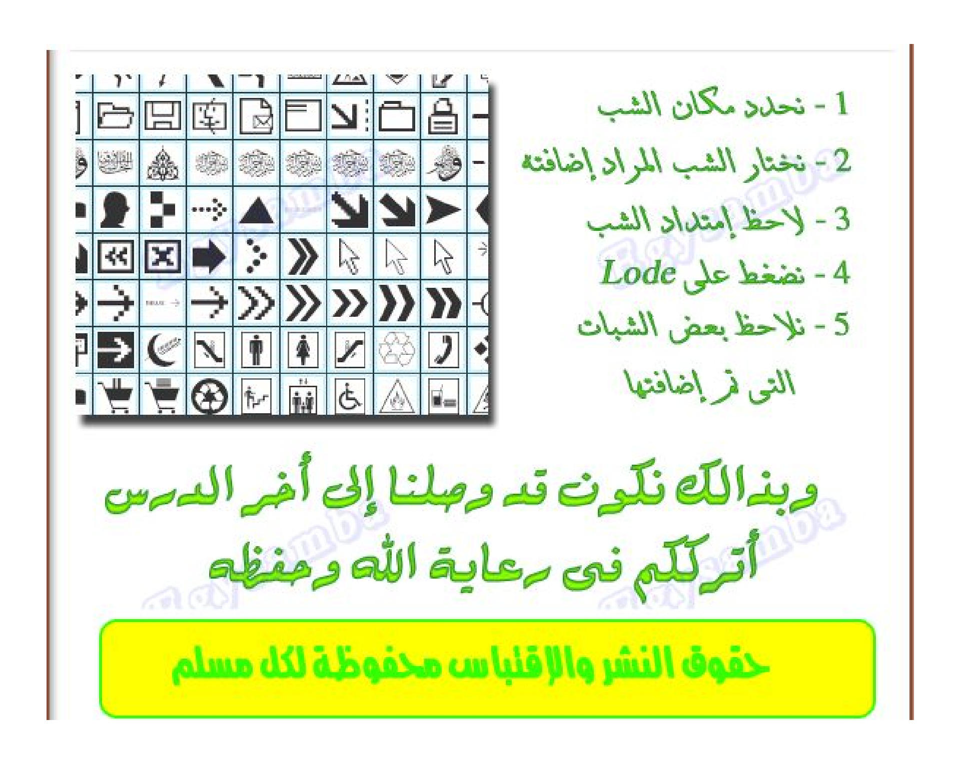


1 - نضغط على السهم الصغير

2 - نختار *Lode Shapes*

تظهر لنا النافذة التالية





*دروس عملية :

درس عمل فقاعة شفافة بعدة اللوان:

مجرد درس بسيط .... ولكن بفكرة جميلة

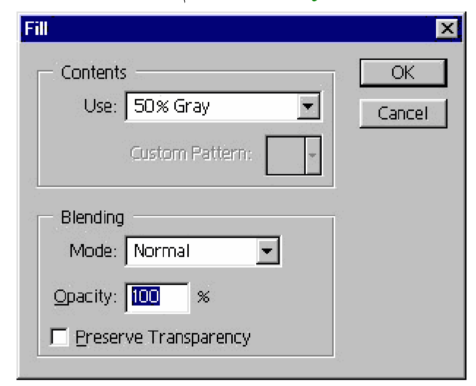
الفكرة هي عمل فقاعة باستخدام فلتر Lens flare و لي مع هذا الفلتر مغامرات كثيرة لاخرج منه غير التاثيرات المعهودة و المتوقعة من هذا الفلتر

الخطوات :

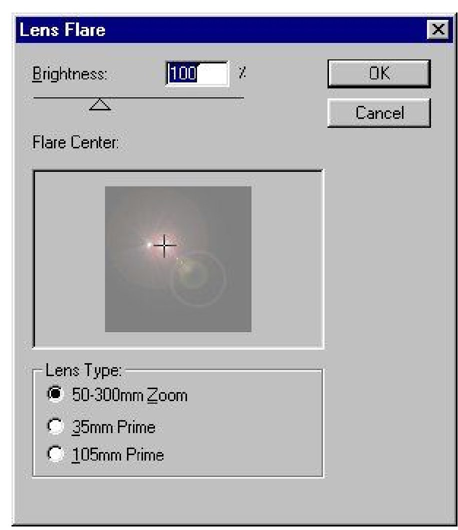
-١افتح ملف جديد X500 ٥٠٠بكسل

-٢افتح Layer جديد

-٣لون ال Layer باستخدام الامر Fill بالمقادير الموجودة بالصورة :



-٤طبق تاثير الفلتر lens flare بالمقادير الموجودة بالصورة :



٥-طبق تاثير المفلتر Ploar coordinates من قائمة Distort

و بالمقادير الموجودة تحصل على هذا الشكل :

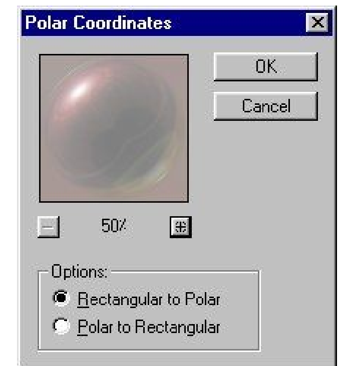


٦-قم بقلب الصورة من قائمة :

Edit >>> Transform >>> Flip Virtical

٧-طبق تاثير المفلتر Ploar coordinates من قائمة Distort

مرة اخرى و بامقادير الموجودة تحصل على هذا الشكل :



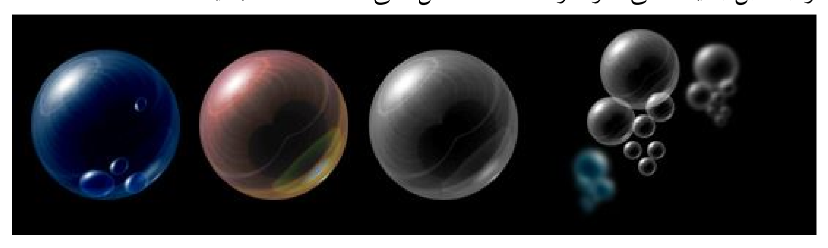
٨-قم باختيار و قص الفقاعة و نقلها الى المصميم :



٩-و للحصول على الشفافية في الفقاعة :

قم تتغير ال Layer Mode الى Hard Light

و بتعديل بسيط على اللون و الاضاءة تحصل على هذة الامثلة البسيطة :



الحلقة الثالثة لتصميم موقع ببرنامج الفوتوشوب

وآلان بعد ما صممنا الخلفية البنر والمربعات اللى في عنوان لروابط أخرى تابعة الموقع مثل المنتدى والدردشة او اي شي اخر يتوجب علينا وضع الروابط لهذه الاشياء والطريقة كالتالي

بأستخدام هذه الاداة وهي أداة التقطيع للصور والطريقة انك تأتي على سبيل المثال الى كتابة المنتدى وتمشي الاداة من خولها الى ان تحصل على هذا الشكل

Slice Tool K

ولاحظ انه تكون لديك مربع فيه اسم الصوره والآن لوضع الرابط للمنتدى

03 المنتـــدى

بنفس الآداة يمين بالماوس على الصوره واختار

Delete Slice
Edit Slice Options...

وراح تطلع لك هذه النافذه

Slice Options

Slice Type: Image

Name: Untitled-1_03

URL: هنا تضع الرابط للمنتدى مثلاً

Target:

Message Text: وهنا لما يضغط على الصوره يطلع الاسم

Alt Tag:

OK

Cancel

وبنفس الطريقة على باقي الروابط الى ان تنتهي من وضع كل الروابط ليصبح الموقع جاهز للإستخدام والخطوة الأخيرة هي طريقة حفظ هذه الصفحة وهي كالتالي :

File ثم نختار save for web

ونحفظ العمل بأسم index.html

والى هنا قد انتهينا من تصميم موقعنا الخاص ببرنامج الوفوتوشوب بكل سهولة وتقبلوا تحياتي اخوكم بوصالح

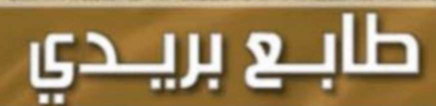
saeedalbuainain@hotmail.com



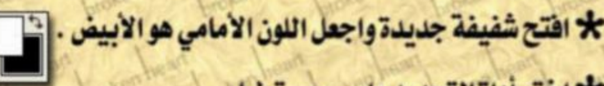
الإنعكـــاس الـمـــائي
افتح عمل بالمقاس اللي تبي وطبق عليه التدرج التالي :
أضف النص أو الصورة اللتي تريد اضافة التأثير عليها :
BH
ضاعف طبقة النص أو الصورة السابقة ، انظر التالي :
Layer Properties...
Blending Options...
Duplicate Layer...
Delete Layer
Duplicate Layer
Rasterize Layer
Copy Layer Style
Paste Layer Style
Paste Layer Style to Linked
Clear Layer Style
BH
Background
على الشفيفة المنسوخة : Edit > Transform > Flip Vertical
حرك الشفيفة المنسوخة للأسفل :
BH
BH
من قائمة : Edit > Free Transform اعمل التالي :
BH
BH
اسحب من المنتصف
ضع ماسك على الشفيفة وذلك بالضغط على الزر التالي :
زر الماسك
الأن طبق التدرج الأسود والأبيض على الماسك
وضع القيمة التالية في خانة Opacity
BH
BH
Layers
Channels
Paths
Normal
50 %
50%
Lock:
Fill: 100%
BH



طبق الفلتر التالي : Filter > Blur > Motion Blur
Angle = 90 ; Distance = 10
اذهب الى : Edit > Transform > Perspective
BH
BH
اعمل مثل الصورة
اختر الشفيفة Background وطبق التالي :
Image > Adjustments > Hue/Saturation
BH
BH
205
71
-7
انتبه : الأن اسحب الشفيفة المنسوخة وضعها فوق شفيفة
Background تماماً
الأن اضغط التالي : Ctrl + E علشان تدمجهم مع بعض
الأن اعمل تحديد للجزء السفلي من الشفيفة :
BH
BH
طبق الفلتر التالي على التحديد :
Filter > Distort > Ocean Ripple
BH
MADE BY : YNWA



★ افتح عمل جديد بمقاس ٢٠٠ X ٢٠٠ واجعل الخلفية شفافة .



★ افتح شفيفة جديدة واجعل اللون الأمامي هو الأبيض .

★ اختر أداة التحديد وارسم مستطيل .

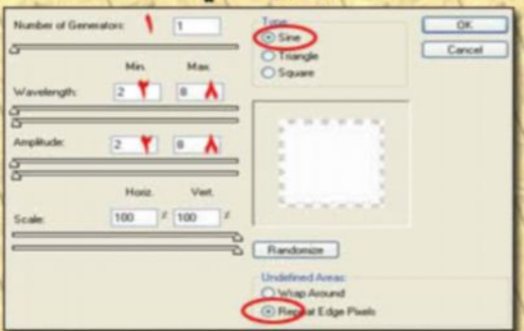


★ إملأ التحديد باللون الأبيض .



★ الآن قم بإلغاء التحديد عن طريق الضغط على Ctrl+D

★ اذهب : Filter > Distort > Wave
وطبق التالي :



★ افتح الصورة التي تريدها أن تكون خلفية للطابع .

★ قم بالتعديل في حجمها حتى تتناسب مع الطابع .



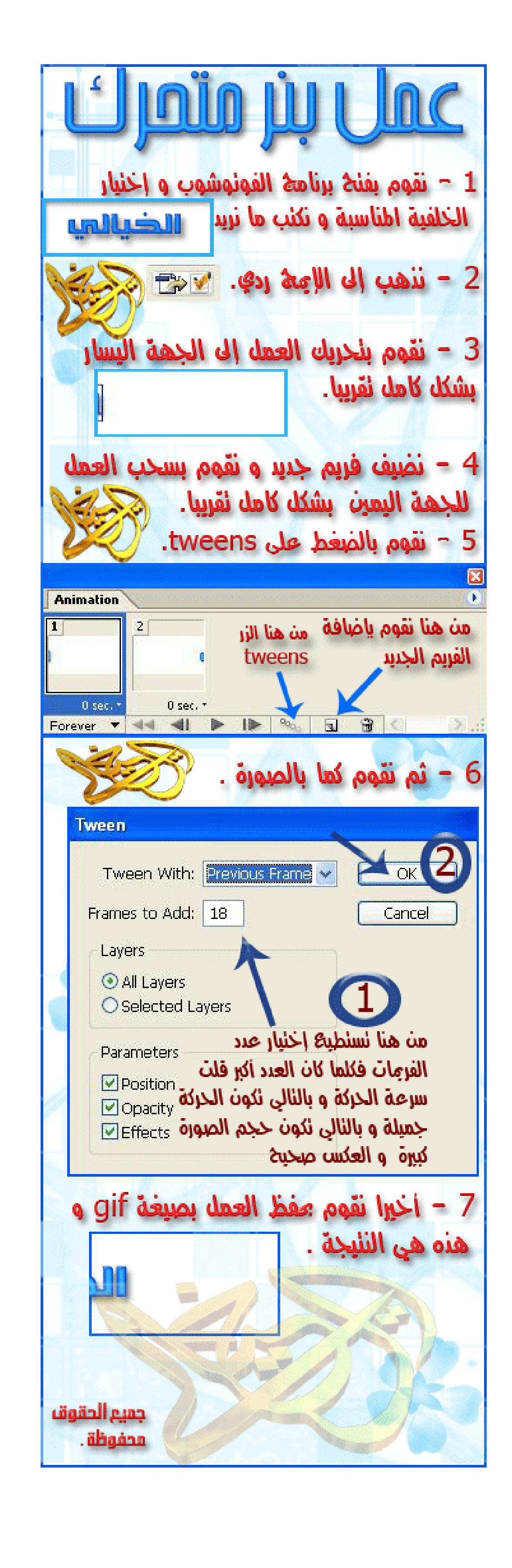
www.vip400.Com




درس عمل لمعه
في البادية ارسم بأدة الدائرة تحديد يكون بهذا الشكل
الخطوة الثانية اصنع تدرج لوني مثل هذا التدرج بحيث يكون لونه
من المنتص ابيض بنسبة مية بالمية اما الأطراف اجعل النسب فيها
اصفار وذلك بالضغط على الأسم اللي بالأعلى وضع النسب
Smoothness: 100 %
وبعد ذلك اضغط على هذه الأداة واسحب من الأعلى الى الأسفل
ليتكون لديك مثل هذا الشكل
ادبل هذا اللير ليكون لديك لير مماثله لها
ادبل هذا اللير ليكون لديك لير مماثله لها وذلك عن طريق يمين بالماوس واختار
Duplicate Layer...
والآن نذهب اللي الليرالثانية وجعل وضعها افقي وذلك بالضغط
Edit
Transform
Rotate 90° CW
لتصبح هكذا
وبمنتصف النجمه ارسم دائرة تكون شفاف الأطراف



درس عمل بنر متحرك (هنا تطبيق على برنامج image ready الذي يأتي مع الفوتوشوب:


عمل بنر متحرك
1 - نقوم بفتح برنامج الفوتوشوب و إختيار الخلفية المناسبة و نكتب ما نريد
2 - نذهب إلى الإيمج ردي.
3 - نقوم بتحريك العمل إلى الجهة اليسار بشكل كامل تقريبا.
4 - نضيف فريم جديد و نقوم بسحب العمل للجهة اليمين بشكل كامل تقريبا.
5 - نقوم بالضغط على tweens.
Animation
من هنا نقوم بإضافة الفريم الجديد
من هنا الزر tweens
Forever
6 - ثم نقوم كما بالصورة .
Tween
Tween With: Previous Frame
OK
Cancel
Frames to Add: 18
Layers
All Layers
Selected Layers
Parameters
Position
Opacity
Effects
من هنا نستطيع إختيار عدد الفريمات فكلما كان العدد أكبر قلت سرعة الحركة و بالتالي تكون الحركة جميلة و بالتالي تكون حجم الصورة كبيرة و العكس صحيح
7 - أخيرا نقوم بحفظ العمل بصيغة gif و هذه هي النتيجة .
جميع الحقوق محفوظة .

درس اللمعة المتحركة بالنص

ImageReady

نفتح عمل جديد بأي مقاس نحب

ونكتب أي نص نريده كما في الصورة التالية

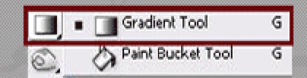
شبكة الجوارس العربية

أبـو سـالم

بعد ماكتبنا النص نسوي لير جديد فاضي بأستخدام

هذه الأداة

ثم نختار آداة التدرج كما في الصورة التالية



ونطبق الأعدادات التالية



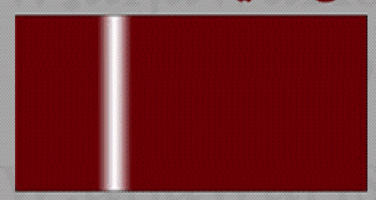
نسحب بأداة التدرج من اليسار إلى اليمين سحبة خفيفة

كما في الصورة التالية

شبكة الجوارس العربية

أبـو سـالم

بيطلع معي الشكل التالي



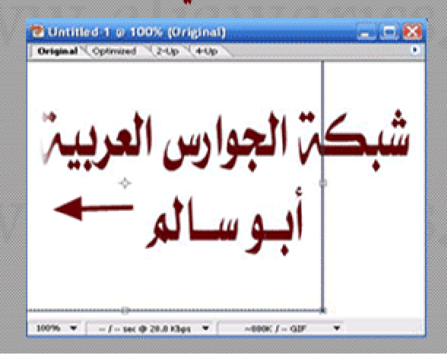
بعدها نضغط على Ctrl+G

بيصير معاي هذا الشكل

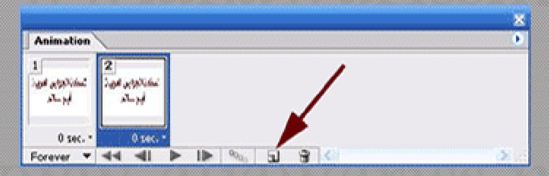
شبكة الجوارس العربية
أبـو سـالم

بعد ها ننتقل للأمج ردي بالضغط على هذه الآداة

بعد ما ننتقل إلى الأمج ردي نروح على العمل ونسحب الصوره إلى اليسار حتى نهاية النص كما في الصورة التالية



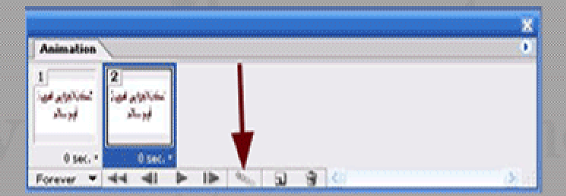
نروح لصندوق الإنميشن ونحط لير جديدكما في الصورة التالية



بعد مانحط اللير الثاني نسحب الصورإلى أقصى اليمين عكس ماسوينا باللير الأول حتى نهاية النص كما في الصورة التالية

شبكة الجوارس العربية
أبـو سـالم

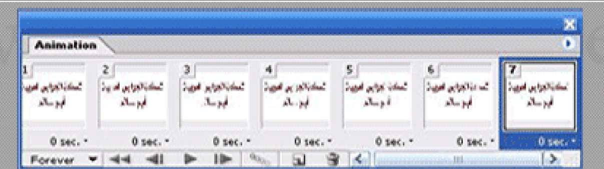
بعد كذا نروح للأنميشن ونضغط على هذا الخيار الموضح بالصورة



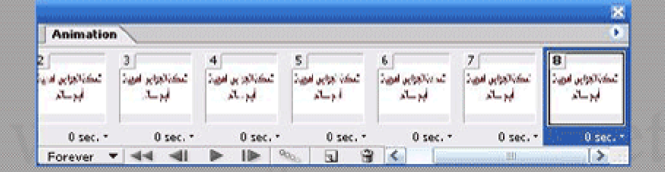
بيطلع معي هذا الصندوق ونطبق اللي بالصورة



بيصير معي هذا الشكل في الإنميشن



بعد الفريم رقم سبعة نضيف فريم جديد بيصير رقم 8
كما في الصورة التالية



نروح لصندوق الليرات على اليمين ونشيل العين
من اللير رقم 8 كما في الصور التالية



ونحفظ العمل بهذه الطريقة كما في الصورة التالية

File Edit Image Layer Slices Select

New...	Ctrl+N
Open...	Ctrl+O
Open Recent	
Edit in Photoshop	Ctrl+Shift+M
Close	Ctrl+W
Save	Ctrl+S
Save As...	Ctrl+Shift+S
Revert	
Save Optimized	Ctrl+Alt+S
Save Optimized As...	Ctrl+Shift+Alt+S
Output Settings	
Update HTML...	
Place...	
Import	
Export	
File Info...	Ctrl+Alt+I
Preview In	
Jump To	
Exit	Ctrl+Q

وهذا الشكل النهائي

شبكة الجوارس العربية

أبـو سـالم

كيفية عمل الإنعكاسات للنصوص والأشكال

بسم الله الرحمن الرحيم

لتصميم الإنعكاسات للأشكال نقوم اولاً بفتح صفحه جديده بالمقاسات التي نريدها...

وسنقوم الآن بتطبيق هذا الدرس على كلمة (محمد)

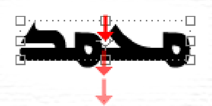
نختار هذه الأداة T ونقوم بكتابة كلمة (محمد) بهذا الشكـــــــل :-



نذهب إلى قائمة الليرات وننسخ طبقة النص لتصبح لدينا طبقتين فوق بعضهما...



نقوم بسحب الكلمه من الاعلى إلى الاسفل بهذا الشكـــــل :-



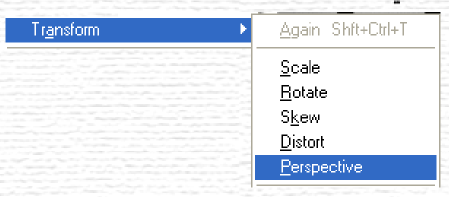
وبعد سحبه إلى الأسفل ينتج هذا الشكل



نحضر أداة الممحاه وتجعلها ناعمها وكبيره إلى حدٍ ما ونمسح اسفل الكلمه بهذا الشكـــــل :-



وأخيراً نضغط على لير الإنعكاس ظغطه واحده Layer 1 copy 3 ونذهب إلى القائمه في الأعلى ونختار Edit ثم إلى





ونقوم بسحب أطرافها السفلية قليلاً
بهذا الشـــكل :-
محمد
لينتج لنا الشكل النهائي بهذه الصوره
محمد
ملاحظة: بإمكانك اختيار اتجاه الإنعكاس عن طريق
الذهاب الى نص الإنعكاس السفلي والضغط على زر
Alt في لوحة المفاتيح وتوجيهه بالاتجاهات التي تريدها..
sam
لاتنسونا من صالح دعائكم أخوكم /



بسم الله الرحمن الرحيم
.. طريقة عمل وردة فله ..
أهلين يا حلوين .. اليوم بعلمكم طريقة رسم ورده فله
1- نروح لقائمة الاشكال الشخصيه
Rectangle Tool U
Rounded Rectangle Tool U
Ellipse Tool U
Polygon Tool U
Line Tool U
Custom Shape Tool U
من القائمة فوق نختار شكل الورده



2- نرسم الورده ونضيف عليها بعض الخصائص ونلون او
نختار لون الوردي الفاتح وهذا كود اللون #FFCCCC
الخصائص او نمط الشفيفه الي بنختارهم لوردة فله كالتالي
Layer Style
بتطلع لنا بهذا الشكل
3- الحين نرسم ورده فوقها بنفس الشكل لكن
اصغر وبلون وردي اغمق من اللون السابق
كود اللون #FF99CC بيطلع لنا بهذا الشكل
4- نرسم نفس الي سويناها قبل بس اصغر
ونلصقها بطرف الورده الاكبر بهذا الشكل
واخيرا نكتب كلمة فله بخط مقارب
مثل ما نشوف ونسوي اللمسات
جميع حقوق الدرس محفوظه
سمايلين = pinkhana
يسمح بنقل الدرس بشرط نسبته لصاحبته
وذكر اسم المنتدى الي نقل منه
بالتوفيق
Fulla
حلم كل فتاة عربية


لعمل الماء
افتح صفحة عمل جديدة بالمقاسات التالية 400 X 400 Pixels
من لوحة الألوان اجعل اللون الامامى الاسود واللون الخلفى الأبيض
من قائمة الفلاتر قم باضافة ذلك الفلتر Filter = Render = Clouds
لتحصل على ذلك
من قائمة الفلاتر قم باضافة ذلك الفلتر Filter = Blur = Radial Blur
واجعل القيم والخيارات كالاتى
Amount = 38
Blur Method = Spin
Quality = good
لتحصل على ذلك
من قائمة الفلاتر قم باضافة ذلك الفلتر Filter = Blur = Gaussian Blur
واجعل القيمة كالاتى
Radius = 2 Pixels
لتحصل على ذلك
من قائمة الفلاتر قم باضافة ذلك الفلتر Filter = Sketch = Bas Relief
واجعل القيم كالاتى
Detail = 13
Smoothness = 10
لتحصل على ذلك
من قائمة الفلاتر قم باضافة ذلك الفلتر Filter = Sketch = chrome
واجعل القيم كالاتى
Detail = 5
Smoothness = 2
لتحصل على ذلك
لاضافة لون اضغط من لوحة المفاتيح على Ctrl + U
وضع علامة صح فى الخيار Colorize
وقم بتغيير اللون كما تريد
ESLAM NAWAR
اللهم اجعل فى قلبى نورا
وفى بصرى نورا
وفى سمعى نورا
وعن يمينى نورا
وعن يسارى نورا
وامامى نورا وخلفى نورا


درس عمل الاشعاع
Photoshop
افتح عمل جديد واجعل الخلفيه باللون الاسود
واكتب ما تريد
Photoshop
اذهب الى ليرالكتابه وسوي مثل الصوره
Layers
Channels
Paths
History
Normal
Opacity: 100%
Lock:
Fill: 100%
Photoshop
Layer Properties...
Blending Options...
Duplicate Layer...
Delete Layer
Enable Layer Mask
Rasterize Layer
Copy Layer Style
Paste Layer Style
Paste Layer Style to Linked
Clear Layer Style
سوف يصبح ليرالكتابه مثل الصوره
Photoshop copy
Layer 1
دبل ليرالكتابه
Photoshop copy
Layer Properties...
Blending Options...
Duplicate Layer...
Delete Layer
Enable Layer Mask
Rasterize Layer
Copy Layer Style
Paste Layer Style
Paste Layer Style to Linked
ليصبح مثل الصوره
Photoshop copy
Photoshop
Layer 1



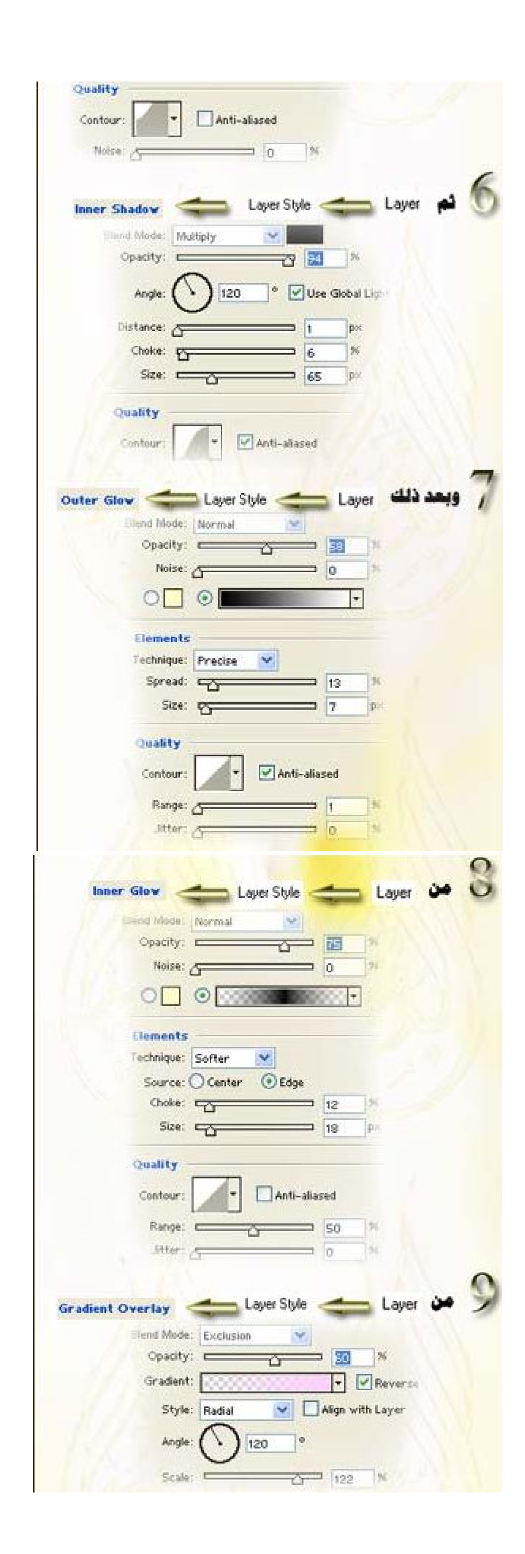
اضغط على لير الخط الي اسفل طبق الفلتر
Filter >>Blur >> Radial blur
اجعل القيم كما في الصوره
Amount
100
OK
Cancel
Blur Center
Blur Method:
Spin
Zoom
Quality:
Draft
Good
Best
ليصبح الاشعاع مثل هذا
Photoshop
كذا انتهينا من عمل الاشعاع
اتمني اني وفقة في الشرح
ps-revolution.com
ملاحظه : صاحب الدرس بروق العين
وكذالك الشرح مقتبس



درس عمل صفحة ممزقة
افتح عمل جديد لير بلون الابيض
وآخر بلون ترغبه ..
قم بتحديد أداة الباث ..
وأرسم شكل تمزق الصفحة الذي تريدة ..
قم بتحويل الباث الى التحديد
Make Selection -> ok
و أضغط على .
delet
قم بفتح لير جديد ....
وحدد بالباث طيت التمزق
وقم بتحويلة الى التحديد ...
ضع اي لون متدرج فضي او لون ترغب بة
الآن فكر في الطريقة وأعمل أشياء فنية أكثر
الصفحة الممزقة
تقبلو خالص شكري
وأسمحولي على التقصير


تركيب الجنط
اولا نقوم بفتح الصور المراد العمل عليها
نقوم بتحديد الجنط الطلوب بهذه الأداة
ثم نقوم باظغط على Ctrl+C
لكي ننسخ الجنط.
ثم نقوم بالظغط على Ctrl+V للصق الجنط على الصوره
المراد تركيب الجنط عليها والتحكم
بمكان الجنط بالأسهم.
وللتحكم بمقاس الجنط
بهذة الاداة من زوايا الجنط.
جميع الحقوق محفوظه لـ قريش
للتواصل: Qorish@hotmail.com

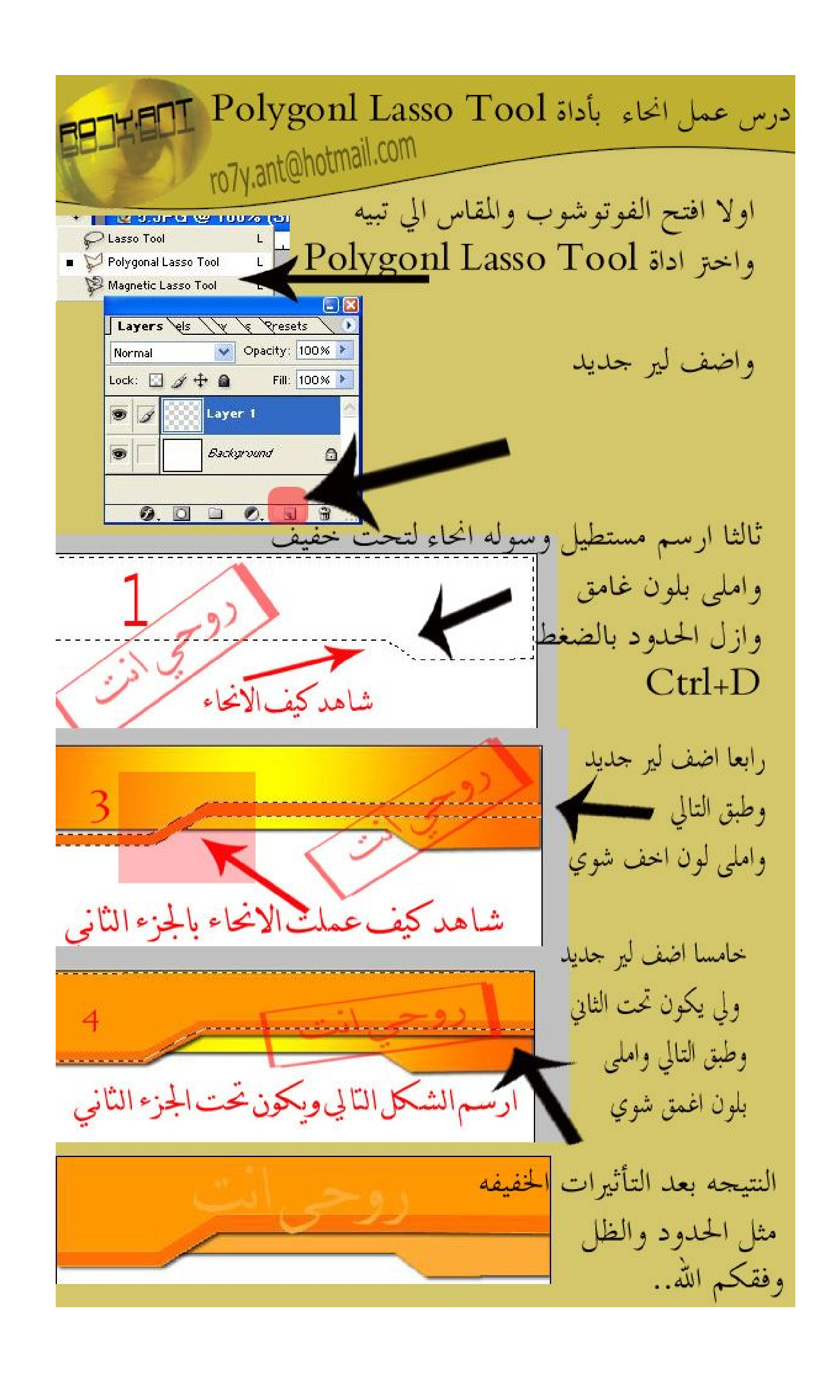

درس عمل تلفزيون بالفوتوشوب
1 افتح عمل جديد بمقاس 400x300
واجعل لون الخلفيه اللون الأبيض
2 قم بفتح لير
3 أختر أدات التحديد المربعه وضع قيمة fether 4px
كما في الصوره
Feather: 4 px
وقم بعمل شكل مستطيل
4 أستخدم أدات التعبنه وقم بتعبنة التحديد
باللون وسينتج كما في الشكل
5 من Layer أختر Layer Style ثم Drop Shadow
Blend Mode: Multiply
Opacity: 75 %
Angle: 120 ° Use Global Light
Distance: 0 px
Spread: 13 %
Size: 4 px
ضع القيم
كما في الشكل

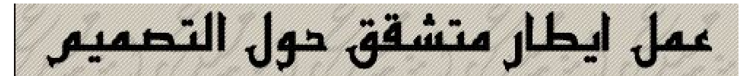

Quality
Contour:
Anti-aliased
Noise:
6 ثم Layer Layer Style Inner Shadow
Blend Mode: Multiply
Opacity:
Angle: 120
Use Global Light
Distance: 1
Choke: 6
Size: 65
Quality
Contour:
Anti-aliased
7 وبعد ذلك Layer Layer Style Outer Glow
Blend Mode: Normal
Opacity:
Noise: 0
Elements
Technique: Precise
Spread: 13
Size: 7
Quality
Contour:
Anti-aliased
Range: 1
Jitter: 0
8 من Layer Layer Style Inner Glow
Blend Mode: Normal
Opacity: 75
Noise: 0
Elements
Technique: Softer
Source: Center Edge
Choke: 12
Size: 18
Quality
Contour:
Anti-aliased
Range: 50
Jitter: 0
9 من Layer Layer Style Gradient Overlay
Blend Mode: Exclusion
Opacity:
Gradient:
Style: Radial
Align with Layer
Angle: 120
Scale: 122


10 من Layer Layer Style Stroke
Size: 3 px
Position: Inside
Blend Mode: Normal
Opacity: 70 %
Fill Type: Gradient
Gradient: Reverse
Style: Reflected Align with Layer
Angle: 164 °
Scale: 69 %
الشكل النهائي
شكل آخر
لاتنسونا من صالح دعائكم
أخوكم أبوفهد
منتديات المشاغب
absba.org



تعتيق الصور
Alsa7ra
1 نفتح الصورة المراد
التاثير عليها
2 نحول الصورة
لأبيض و الأسود
image>>>adjustments>>>desaturate
3 filter>>>noise>>>add noise
4 نضيف لير جديدة
ونجعلها باللون الأبيض
5 على اللير الجديدة نتبع
filter>>>texture>>>grain
60
50
vertical
على اللير الأبيض
6 نغير حالة الطبقة
كما هو موضح
multiply
7 نتبع الخطوات التالية
layer>>>flatten image
ثم
image>>>adjustments>>>hue/saturation

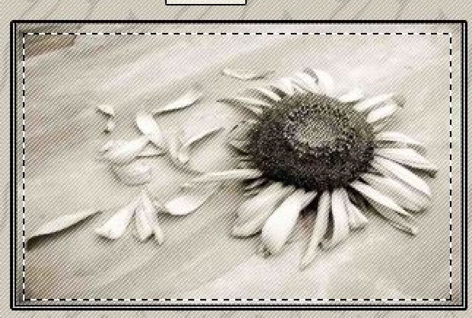

درس عمل انحاء بأداة Polygonl Lasso Tool
ro7y.ant@hotmail.com
اولا افتح الفوتوشوب والمقاس الي تبيه
واختر اداة Polygonl Lasso Tool
Lasso Tool
Polygonal Lasso Tool
Magnetic Lasso Tool
واضف لير جديد
Layers
Normal
Opacity: 100%
Lock:
Fill: 100%
Layer 1
Background
ثالثا ارسم مستطيل وسوله انحاء لتحت خفيف
واملى بلون غامق
وازل الحدود بالضغط
Ctrl+D
1
شاهد كيف الانحاء
رابعا اضف لير جديد
وطبق التالي
واملى لون اخف شوي
3
شاهد كيف عملت الانحاء بالجزء الثاني
خامسا اضف لير جديد
ولي يكون تحت الثاني
وطبق التالي واملى
بلون اغمق شوي
4
ارسم الشكل التالي ويكون تحت الجزء الثاني
النتيجه بعد التأثيرات الخفيفه
مثل الحدود والظل
وفقكم الله..



في البدايه نقوم بفتح الصوره او التصميم المراد عمل الاطار لها

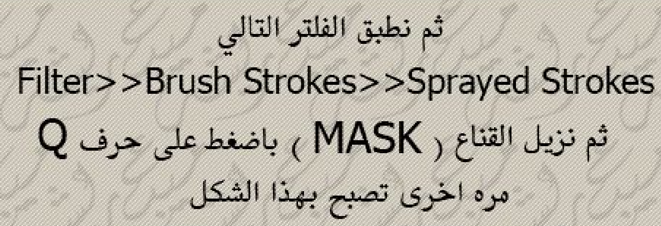


نستخدم ادة التحديد المربع ونحدد اطراف الصوره



نقوم بعمل قناع (MASK) باضغط على حرف Q
من الكي بورد تصبح بهذا الشكل







ثم نقوم باضغط على CTRL + SHIFT + J

ونقوم بحذف طبقة الخلفي المشار اليها في الصوره





وان شاء الله يكون الدرس واضح وسهل

أخوكم :

القــحــطـانى



الحمد لله رب العالمين
اللهم صل وبارك وسلم على
محمد
وعلى آل محمد
لا تنسونا من صالح دعائكم
حقوق النسخ محفوظة لكل مسلم ومسلمة
Mahdi
Daoud
Awwad
Adobe Photoshop CS
Adobe